电脑应用和娱乐的第一选择 总第85期

大众软件

2000
20
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

"9.24"黑色星期天——大众软件网站被"黑"始末

■ 实用软件

共享无极限

虚拟光驱再接触

■ 硬件评析

有备无患——UPS技术与产品综述（上）

电脑主板新技术及其发展展望

■ 网络时代

ADSL DIY in WINDOWS 2000

特立独行的精神世界——人文精神主题网站评

■ 前线地带

星际围攻——部落 II

神话 III——流放

■ 游戏赏析

千呼万唤始出来——《网络三国》

梦幻帝国 II——拓荒时代

■ 攻略指引

黑暗王朝 II

■ 专题企划

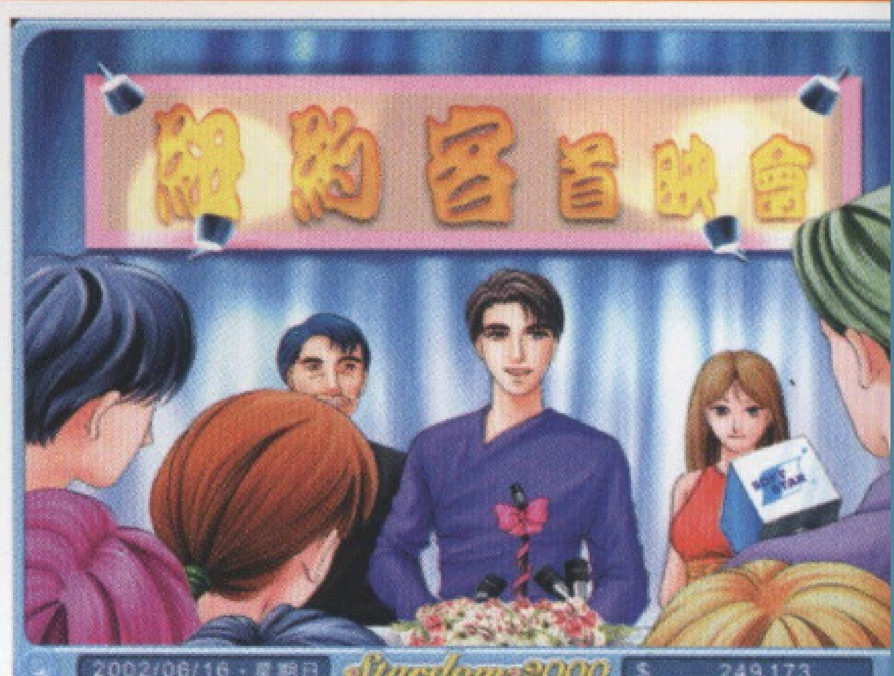
走马观花"欧洲电脑商贸展"

零售价 ¥：6.5元
ISSN 1007-0060
20>
9 771007 006005

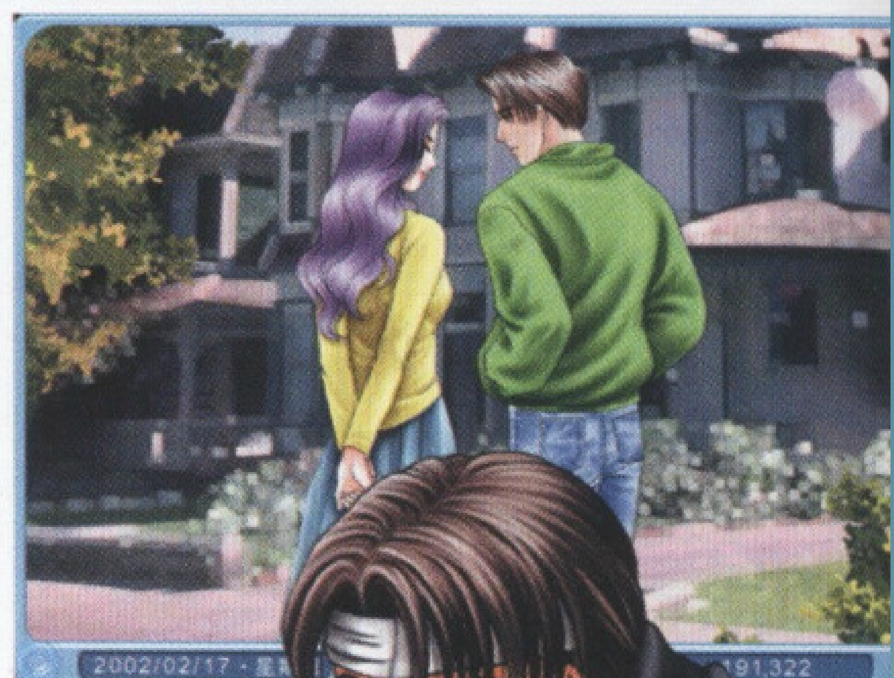
明星 2000 玩不烦







明星志愿 2000



- 融合模拟、养成、益智游戏，最高享受！
- 扮演自己闯荡演艺圈，体验丰富的演艺生活！
- 三年成为艺能天王的目标，你能达成吗？
- 可成为明2主角的经纪人，经营策略最重要！
- 角色性格鲜明，故事刻划生动，感动您心！
- 约四十种事业与感情结局，您能玩出几种？
- 隐藏事件与支线多达数十个，您能遇上吗？





大宇资讯公司出品　晶合顺达计算机公司总代理
晶合软件销售连锁组织总承销　大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱　邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092

销售支持

排名不分先后

北京总店	67164859
北京新城广场店	67647711-102
北京现代市场	62630299
北京理想大厦	3层571柜台
北京崇文新世界店	4层南侧
北京科苑书城店	68515544-2095
北京长椿街店	66018119
北京和平里店	84210214
北京大兴店	69202500
北京垂杨柳店	67786334
北京安定门店	86472172
北京万寿路店	68159093
北京丰台店	63823449
北京石景山店	68634122

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁晶合专卖店	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明棒子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原和生	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166

●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合南京新高	3352862
●晶合西藏分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2057887
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	8194672
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合坤宇分部	6660709
●晶合内蒙呼市超越电脑店	13704755710

图书渠道

全台路图书市场263号　65934375

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	82627
正普公司	82615800	育碟苑公司	82656
里仁公司	62543505	圣比尔公司	62527
天极公司	82657868	鸿达以太公司	82614
百年树人	62635790	联想北纬	82665
大恒公司	62525785	顶尖合力公司	626486

特约经销商

广州思富特	87509952
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037
广州旋网	87531488
呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330

编辑部报告

似乎已经和大家阔别很久，除了高层领导题词、第五届大众软件奖颁奖，期间本人又出京一次，由Walker捉刀，屈指算来正好2个月。本月还真有不少事儿需要向诸位汇报。一是本刊记者出访英伦归来，带来了ECTS的相关消息，这是欧洲规模最大电子娱乐交易会，虽然不能媲美E3展，但也是全球电脑娱乐业的盛事，自然不容错过，相信这也是国内电脑娱乐媒体首次出访欧洲，请看本刊独家报道。二是本刊关联企业晶合互动多媒体软件公司举家迁往中关村，谋求大发展。他们在今年计划以每月2款的频率推出电脑娱乐产品，据悉已签下大宇数款大作，在2000年的最后一个季度我们将看见好戏连台。三是本刊元老级编辑李鹏离开本社，前往上海科乐美，出任游戏策划，完成他的人生梦想，我们预祝他在未知的道路中如鲲鹏展翅，取得更大的成就。

如是种种，有喜有悲。企业成长，是喜，朋友远离，是悲。而让我们的Webmaster大喜大悲的是：我们的网站被黑了。前一段时间，有若干商业站点被黑，大喜若狂视为炒点：我们被黑了！一时之间，网站被黑成了站点荣耀，而且还精确地向公众汇报，是在几点几分以何种方式。在编辑部周一的例会上，我们向Webmaster道贺，“因为终于有人看上你了”大家纷纷说。而Webmaster一脸情何以堪的样子向我们描述了被黑细节种种。

至此暂且卖个关子，欲知详情请看本期的专题综述栏目文章——《“9.24 ”黑色星期天——大众软件网站被“黑”始末》

根据《我国刑法和中华人民共和国刑法》、《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》相关规定，任何单位和个人未经允许，进入计算机信息网络或者使用计算机信息网络资源的即构成犯罪，换句话说只要是你未经他人允许而私自进入他人系统就是一种违法行为，更不要说以这样恶劣的方式来攻击网站了，有鉴于此，我们已向公安部门正式报案，以为后者戒。

当“黑客”日益成为一个令人厌恶的名词时，我们心中充满了怀念和惋惜。怀念的是早期创意无限、生机勃勃的“黑客”精神，惋惜的是一种美好的追求逐渐被异化为社会的对立面。

“黑客”最初是指那些通过开发新程序做为展示自我价值的电脑高手，他们的创造力不断为IT行业的一次次飞跃注入能量，“新经济”能够风靡全球，绝不能抹煞他们的功劳。但时至今日，“黑客”与“电脑罪犯”间却几乎划上了等号，这不能不说是一幕悲剧。

“黑客”的变迁也许会让人联想起《星球大战》的情节。同样是一个拥有超能力的人，站在“力”的光明面，就是维护宇宙和平的杰迪骑士，站在“力”的黑暗面，就成了冷酷暴虐、人见人恨的黑勋爵。行善行恶一念之差，这个道理说来简单，做来不易。

大多数“黑客”的堕落诱因，或是出于名，或是出于利，或是出于偷窥、自恋的畸形心理，对于他们，监狱或心理诊所可能会有所帮助。真正令我们不安的是，许多尚未成年或刚刚成年涉世未深的青少年，仅仅出于好奇或炫耀，也开始加入这场危险的游戏。

说到这里，作为媒体工作者不觉有些惭愧，因为对“黑客”的盲目崇拜与模仿，某种程度上也是媒体恶炒所致。对那些著名的“黑客”案例，某些媒体总是津津乐道于他们如何“英才天纵”，还不会说话就能玩电脑，又是如何“神通广大”，各种密码、防火墙对其形同虚设。可是，对于那些反“黑”、克“黑”的电脑高手，我们的报道有多少?

众所周知，建设远比破坏艰难得多，不止高科技领域，各行各业都是如此。而且，建设所带来的成就感与愉悦感也不是破坏所堪比拟的。把创造力发挥在建设的一面，难道不是更高的价值体现吗?

人类历史上，建设性和破坏性因素总是相互缠绕，现在回过头来看，前者终究是历史的正方。无论是对孩子们，还是对媒体，在价值认同方面，也许应该更多一些原始“黑客”精神的回归。

（以上部分文字摘自“网浪——黑客帝国”）

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜（副主任）杨文韬 汪澎 王刚 王晨 汪铁 郭新宇 董汉涛 李广才 彭程
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：杨文韬
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话:
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年10月15日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第20期（总第85期）

新闻速递

信息与动态........(4)
先睹为快........(6)
新品热报........(9)

专题综述

“9.24”黑色星期天——大众软件网站被“黑”始末........本刊记者(10)
电脑专家——“包青天”........本刊记者(13)

实用软件

共享无极限........Aladdin(16)
虚拟光驱再接触........Happy(21)
在线即时影音——RealProducer........廉育功(24)
别具一格的Win病毒免疫工具——终极防线........黄家贞(26)
中国共享软件........中国共享软件网站制作小组(27)
洗耳恭听SoundFont........Musicboy(31)
幻彩多媒体........宇风多媒体工作室(33)

硬件评析

有备无患——UPS技术与产品综述（上）........郭应生(37)
电脑主板新技术及其发展展望........孟庆飞(43)
新世纪的Intel处理器揭密........李红(46)
Intel 815E主板使用心得........钱骅(47)
硬件市场行情........(50)
驱动热报........(52)

网络时代

ADSL DIY in WINDOWS 2000........康耐(53)
特立独行的精神世界——人文精神主题网站评........siegfried shiva(56)
光纤局域网........王卫京(59)
做个黑客——我的黑色幽默经历........少宇(61)

应用心得

ICQ使用诀窍点滴........周勇生63)
完全定制开始菜单........王楠(65)
Word应用技巧拾零........王伟(66)
Word 2000“分节”的妙用........杨玉琦(67)
WPS2000快速排版心得........王学茂(68)

问题交流

问题解答........(69)
疑难求解........(72)

读编往来

大众闲话........云起(73)
大众论坛——“国产游戏五周年”专题........(74)
读者来信........(76)

广告索引........(78)

专题企划

走马观花——“欧洲电脑商贸展”……本刊记者(80)

晶合通讯

中国游戏报导……本刊记者(85)
域外情报站……本刊记者(88)

前线地带

神话Ⅱ——流放……十里明川(92)
重演网络二战……启龙(93)
星际围攻——部落Ⅱ……疏流(94)
黑暗之刃……十里明川(95)
接火——卡曼奇vs饶舌……启龙(96)
《疯狂摇摇杯》评论……村雨(97)
三角洲特种部队——陆战队员……小顺(98)
模拟天堂……程嘉(99)

游戏试炼场

重金属FAKK2 泰坦潜艇……晶合实验室(103)

游戏赏析

心魔……PUPPY(104)
梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代……村雨(107)
千呼万唤始出来——《网络三国》……魏蜀吴(110)
交通巨人……志云(112)

实话实说

家园——大灾难……(114)

攻略指引

魔导异元素——精灵战士篇……金华(116)
黑暗王朝Ⅱ……天弈(129)
中华英雄（上）……敏捷(138)

游戏剧场

行者（一）……zeg(142)

有字天书

补丁铺

《家园——大灾难》三项属性修改器等……(146)
《黑暗王朝Ⅱ》四项属性修改器等……(147)

秘技屋

星际迷航——精英力量 闪击战 撕裂的战争等……(148)
弥塞亚 灵魂使者 《足球99》必进球法……(149)

TOP TEN

晶合聊天室……(150)
榜主随笔……(151)
热门软件排行榜……(152)

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

语音 E-mail 谁主沉浮
Download 攻略手记
大众的声音——记 TOPTEN 五周年
暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

下期要目

平定汉字乱码
DVD 光盘驱动器选购指南
幻舞天使
明星志愿 2000

2000 年 10 月光盘目录

新手教程：Power Point中的多媒体幻灯片的制作
新片大赏：战神——战争狂啸
碟中网：帝国时代Ⅱ 专题站
软件长廊：Windows系统医生
休闲天地：日本卡通片击败好莱坞为时还远吗？

招　聘

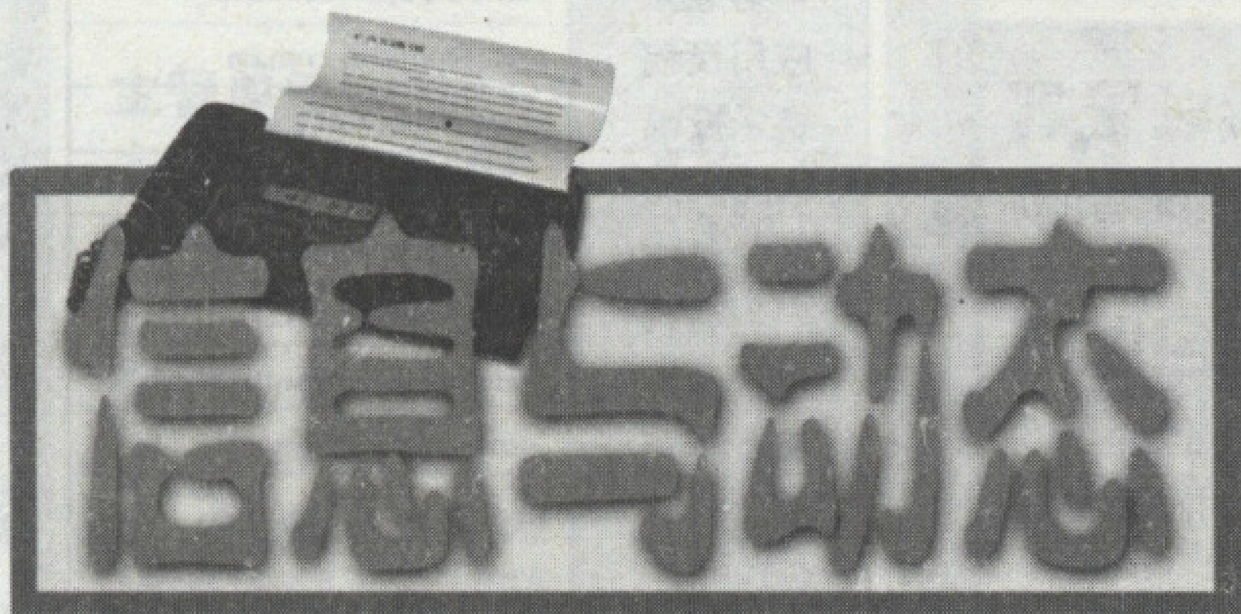
杂志社招聘编务人员1名，要求：熟练掌握办公自动化操作，熟悉计算机软硬件，能对计算机进行简单维修，男性，大专以上学历，年龄在22-30岁之间，肯吃苦，诚实敬业，工作认真细致。同时招聘广告人员3名，要求大专以上学历，男女不限，肯吃苦，诚实敬业，工作认真细致，有相关工作经验者优先考虑。有意者请将证明材料及联系方式寄往北京市和平门邮局3056信箱，邮政编码100051，请于信封上注明“应聘”字样；或发电子函件至lgc@popsoft.com.cn邮箱，联系人：李广才。本招聘截止日期为2000年12月15日。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)



国内首家供需链ASP开启网正式运营

9月26日，国内首家供需链ASP开启网(www.aspany.com)正式诞生。开启网认为通过应用供需链ASP，不但为企业节省IT费用、降低成本，更主要的是帮助企业拓展业务，为企业带来生意。开启网提出“让您的业务延展到每个商业角落”，为ASP赋予了革命性的意义，通过在网上应用供需链服务系统，开启网希望通过为企业提供方便、易用、无所不在的管理服务，致力成为最大的企业供需链运营商，将“生意带给每一个企业”。中国软件行业协会对开启网的出现表示了极大的关注与支持。www.aspany.com的主要产品为Aspany.com(tm)以及在线电子市场、在线门面、企业管理/营销咨询等相关企业应用，为企业管理提供平台应用，成为企业管理运营商。企业客户到开启网www.aspany.com注册就可以进行网上销售录入、库存调拨、销售查询等业务处理。通过Aspany.com(tm)，企业可以简单、快速、实时地跟踪每一项业务发生状况，随时随地可以查询管理任何一笔销售费用，实现企业管理E化，和其它业务管理无缝连接，方便地迈向全面电子商务。系统采用高级加密认证机制和防火墙，用户无需担心后台的技术细节，不用考虑维护和升级问题。开启网的诞生，将打破企业软件应用市场的格局，突破了ASP应用的瓶颈，使应用和服务成为产业的中心。同时对于广大中小企业来说，可获得对供需链上的信息和业务的自我控制，使企业的业务控制范围得到极大的扩展，对于中小企业提升竞争力具有重要意义。开启网从应用上树立了典范，推动了产业的发展，将互联网和WAP技术为其所用，跨越了互联网的初级应用阶段，将掀起因特网包括无线互联应用的新高潮。

本刊记者

博达科技成立北京办事处

近日，世界知名的IA资讯家电及砷化镓磊晶片专业制造商台湾博达科技股份有限公司，在京宣布成立北京办事处，并向与会的新闻媒体表达了其对开拓祖国大陆市场的信心及谋求发展的勃勃雄心。博达电子将先在北京设立办事机构，通过北京作为中心的影响力辐射到全国。同时，建立相对独立的分销网络，采取城市代理制度。作为前期投放大陆市场的试金石，博达电子将选择推出质量与性能都非常卓越的自有品牌——“PROCOMP”的电脑主机板，计划月销量为8000片。博达科技计划于2001年初在上海建立服务中心，为华东市场提供更为优质的服务，并以此来带动全国的产品销售量，而届时计划的主机板月出货量将定为15000片。博达科技成立于1991年，是台湾著名计算机研发及通讯专业生产厂商之一，主要产品有媒体介面卡、IEEE1394系列产品、主机板(Motherboard)、掌上型电脑(PDA)、视讯转换器(STB)及半导体产品(GaAs Epi-Wafer)等。预估2000年的营业额将突破50亿新台币。博达科技深信以可靠的产品质量，优质的服务，完善的行销策略，将得到国内IT业界的广泛认同，在不久的将来，博达科技一定会在产品多元化方面更好地服务于国内各行各业。

本刊记者

微软总裁鲍尔默宣布扩大在华投资

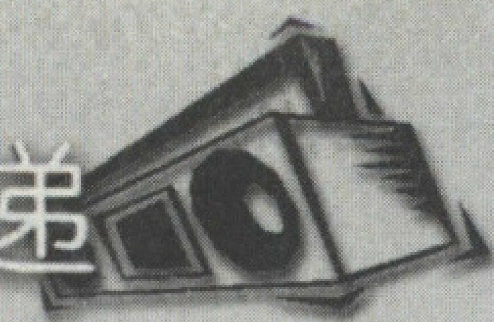
今年9月18日，微软公司总裁兼首席执行官史蒂夫·鲍尔默拜访了国务院朱总理，向朱总理汇报了微软在华投资经营情况。会见中，朱总理再次强调了软件业在中国国民经济发展中的重要地位，并对微软在华扩大投资及与中国企业广泛合作的意向表示欢迎。鲍尔默强调微软将致力于在中国的长期发展，并将进一步扩大对中国的投资，加强与中国政府及业界的合作。在此次为期两天的中国之行中，鲍尔默还将向中国的IT专业人员和开发人员介绍微软的下一代互联网平台和策略。微软公司同一天宣布将在今后几年内增加投入近4000万美元，扩大其位于上海的微软的亚洲技术中心规模。通过进一步投入，微软亚洲技术中心将通过互联网为全球的用户提供Windows、开发工具和Microsoft Office的技术支持。

为响应中国政府发展民族软件产业的号召，鲍尔默今天还宣布，微软公司将与北京中关村科技发展(控股)股份有限公司探讨共同建立一家软件公司的意向。该公司将主要从事对外承包软件开发项目，以满足国际上不断增长的对软件开发能力的要求。该合资公司的成立，将进一步促进中国软件产业的发展，同时也为把北京中关村高科技园区建设成为世界软件开发及新技术投资的试验基地做出贡献。微软将为该合资公司提供资金、技术培训、经营管理和业务发展方面的支持。

本刊记者

海尔微软携手共建“e家庭”

今年9月20日在北京天伦王朝饭店举行了“海尔——微软全面技术合作签约仪式”。中国最大的家电厂商海尔集团与美国微软公司联合举行新闻发布会，正式签署了“海尔——微软全面技术合作协议”。双方将在技术领域开展全面而深入的合作，携手共创“e家庭”生活新时代。海尔创造性地提出了以“随心控制、信息增值、坐享服务”为目标的“e家庭”的网络时代新概念，加速信息产品家电化与



家电产品信息化。海尔的硬件设备和服务支持系统与微软的内核应用系统的有机结合，将创造无所不在、随时体验的“e家庭”。据悉，海尔与微软将在信息家电、PC、无线通讯、软件、Internet等领域开展深入的合作。双方将致力于产品智能化、个性化、网络化的研究，预计10月份将推出基于海尔智能化技术和微软WINDOWS Me的PC新品；微软还将与海尔合作，共同开发和推广网络家电产品；在智能化软件的开发和Internet及网上服务方面，双方也将充分发挥各自优势，开展深层次的协作。可以断言，与微软全面技术合作、共建“e家庭”数字新生活，将使海尔步入全新的高速发展期，加速海尔进入世界500强这一宏伟目标的实现。

本刊记者

搜狐收购ChinaRen.com

今年9月19日，搜狐公司在其新闻发布会上正式宣布收购社区网站ChinaRen.com。此次收购是迄今为止中国互联网史上最大的一次收购行动。完成收购后的搜狐网站将通过双方在网络服务、社区、管理及互联网技术方面的优势，提供面向中国大陆的最领先的互联网服务。搜狐和ChinaRen.com两个网站因类似的背景和共同的目标使本次收购成为可能，并为未来的发展提供了强有力的合作基础，它们在互联网领域先进的网络技术将成为推动全新网络服务和产品开发的强大力量。搜狐每天巨大的网页浏览量、全面的内容提供和搜索服务的优势，与ChinaRen.com的具有强凝聚力社区服务的优势结合在一起，形成互补的极具吸引力的用户群体。搜狐网站将因此拥有780多万的注册用户和每天4400万的网页浏览量，从而成为国内最大的互联网门户网站。此次收购将继续加强搜狐在中国互联网的领导地位，并巩固其专注于中国市场的互联网品牌。2000年是中国互联网进一步求生存求发展、竞争更白热化的关键性一年，随着国内主要互联网公司相继在纳斯达克上市，网络收购也成为不可抵挡之势。搜狐此次的收购行动，在倡导和实践推动中国互联网以持续和惊人的速度成长所需的创新概念方面，又起到了领导市场的作用。

本刊记者

你好万维网与中商在线联手

近日，你好万维网（www.nihao.net）与中商在线（www.cbdol.com）在京正式签署了共建中央商务区政务及企业上网工程频道协议。双方同意在INTERNET方面的研讨会、展会、相关活动等方面互相帮助、共同宣传；双方还可就其它深度合作，如电子商务、技术支持、内容外包等合作方式进行进一步探讨；在日常业务中保持密切联系，随时就相关问题进行沟通和交流。此次合作就共同推进双方的品牌，建立战略合作伙伴关系，为政府、企业上网工程方面迈出了崭新的一步。

你好万维网是专业的internet/intranet技术服务和技术开发公司，是中国政府上网与企业上网工程的首席合作伙伴，是中国电子商务协会的特约网站技术服务商，也是Internic和CNNIC的授权代理，它集多年的技术与经验沉淀成功开发了3E企业商务平台（3e-platform）为中小企业提供从构建网上平台、经营电子商务到管理企业资源的系统化全面解决方案。你好万维网的CEO对此次合作明确表示：双方本着平等互利、优势互补的原则，就长期、全面的INTERNET战略伙伴关系，实现资源共享、共同发展的战略目标。

本刊记者

希望电脑公司签约Zonet总代理

日前，台湾劳Zonet公司大陆机构——北京金荣为全面拓展国内市场，正式与国内重要的信息技术厂商——北京希望电脑公司合作，希望电脑公司将作为Zonet在全国的总代理，推广及销售Zonet全线网络产品。双方的此次合作，旨在将Zonet的优异产品与希望电脑公司在全国完善的销售体系相结合，为用户提供更多的选择。Zonet作为网络产品的重要提供商，主要以研发、生产、销售各种网络产品为主营方向，依托信息技术上的优势，结合国内广阔的市场需求，适时地向业界推广其全面的网络产品，包括不同应用需求的集线器、交换机等网络产品，以及PCMCIA卡等。这样将双方的优势相结合，共同开拓市场；希望电脑公司在电子出版领域及软件产品的研发、推广及销售等环节建立有完善的体系，在全国拥有健全的分支机构，此次与Zonet的合作也是看到了网络产品广阔的发展前景。具有技术和产品背景的Zonet与具有营销背景的希望电脑公司的结合，未来最终受益的将是所有用户。

本刊记者

联想QDI业务系统实施ERP工程

联想主板的生产和销售系统——联想QDI业务系统近日正在紧锣密鼓地推行ERP项目的实施。由于联想QDI在海外经营多年，已经成为联想海外业务的触角试点和桥头堡，所以向国际型企业进军的联想选择了QDI作为整个ERP项目的重要实施对象之一。该项目将使QDI业务在欧洲的前端销售运作中心、香港物流配送和资金运作中心与国内生产运作中心全面打通，实现物流、资金流、信息流、增值流的全面集成管理。从前端来看，这一系统将实现对市场需求、客户资源更有效的管理和分析，从而驱动后端更加有效的产品定位、研发和生产物流运作过程；从后端来

看，这一系统将实现更加有效的财务、物流、生产的控制运作手段，以优化整个业务供应链体系，提升QDI业务的核心竞争力。如今，联想QDI ERP作为一个基础性项目正在顺利建设中，它将对联想下一步进军海外市场做出探索，对联想以后在海外实施更高层次的SCM、E-BUSINESS、PDM提供宝贵的经验。这些经验不仅将为联想积累一笔宝贵的财富，而且对即将进入国际市场的其它中国企业也将起到一定的指导与借鉴作用。

本刊记者

中国家庭上网工程

近日，中国电信"家庭上网工程"的门户网站中国家庭网站(www.sinohome.com)与雅虎中国(www.yahoo.com.cn)达成合作协议，共同推出面向中国网民的"家庭网雅虎通"的合作项目。随着国内互联网事业的蓬勃发展，让更多的家庭触网是中国电信提出的，继政府上网和企业上网之后的最大也是最需要长期工作的全国性工作。互联网已经日渐成为大众日常生活消费的重要部分，而雅虎中国与中国家庭网合作的共同目标就是提供给消费者更多方便和快捷的服务。

在中国家庭上网工程中，中国家庭网与雅虎中国(www.yahoo.com.cn)进行了紧密合作，让中国的家庭用户享受到世界先进的产品和服务。雅虎中国将为中国家庭网用户提供其丰富的个性化产品如"我的雅虎"、"雅虎通"等可以帮助用户更有效地管理各类信息，并进行及时的沟通，使生活和工作更加轻松、便利。此次雅虎中国与中国家庭网合作，还将参加中国电信的"免费网时千万光盘大赠送活动"，并于年底之前提供800万张装有中国家庭网-雅虎中国联合品牌的雅虎通软件安装光盘，在中国电信4000余家营业网点中向用户免费发放。

本刊记者

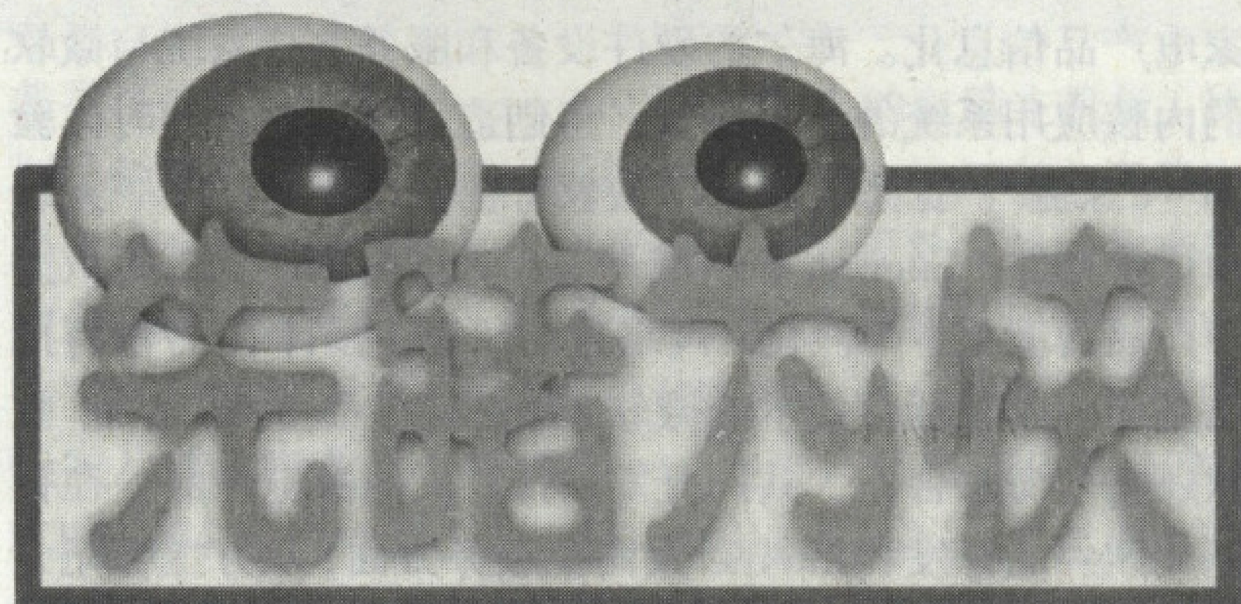
"小熊在线"硬件折扣店"开门红"

近期国内著名的硬件网站小熊在线(www.beareyes.com)可谓活动颇多，"网上热卖内存"的活动刚刚落幕，其山东分站网上"硬件折扣店"又开张了。

小熊在线山东分站的"硬件折扣店"刚一开通，销售情况就出人意料的"火爆"，仅苏州明基的78C彩显每天出货量都在1台以上。不过由于"硬件折扣店"刚刚开张，种类还不算齐全，主要有升技、宏基和华硕的产品，但全是市场上畅销的主流产品；目前销售覆盖的地区主要是山东的青岛和济南。

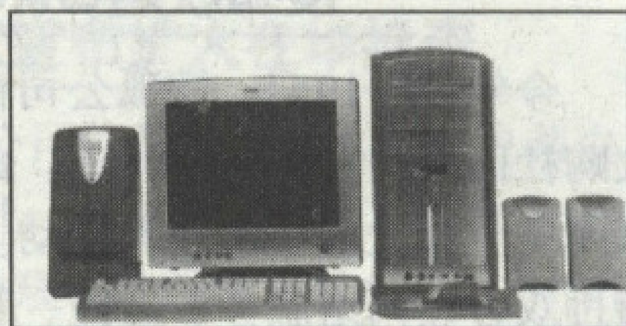
年底之前"小熊在线"在天津、武汉、杭州、西安等地将陆续开通同样的"硬件折扣店"，届时店内的产品也会更加丰富，相信凭借"出色资讯、快人一线"的小熊在线一定会让更多的网友和广大消费者心动百分百。

本刊记者



第2代"海尔智能电脑"隆重上市

以人性化超前设计突破了传统PC概念的"海尔智能电脑"，日前获得《光明日报》评出的我喜爱的电脑"用户满意奖"和"世界设计组织成员海尔优秀设计特别奖"。近日，海尔又将在全国范围内隆重推出功能更强大、性能更优越、使用更方便的第2代"海尔智能电脑"，同时对全国"海尔智能电脑"老用户展开百万回馈和升级活动。第1代"海尔智能电脑"的用户可以免费得到升级，享受第2代智能电脑的功能，新老用户将一起领略智能时空，开启新的数字生活。"海尔智能电脑"第2代更深刻地体现出高科技赋予现代生活的丰富内涵，除保留"海尔智能电脑"第1代中自动开关机、自动拨接、自动操作、语音输入与控制、智能家电控制、坐在家中炒股、定时收看录制或编辑的电视节目及收看CD、VCD、DVD、定时自动上网，定时自动开机下载等多项深受消费者欢迎的功能外，还创造了更灵活、便捷的4种开机模式；开发出功能超强的、可长达4小时的电视录制功能；同时配备了无线遥控和双键滚轮两种鼠标。使用"海尔智能电脑"第2代的用户将有更多机会完成自动文件下载、收发传真等大量繁复的工作，精采足球赛、电视大片等长节目也可自动全录制，还能悠然自在地坐在沙发上遥控电脑、浏览网页。人们的生活和工作由此将变得更加轻松、愉快。

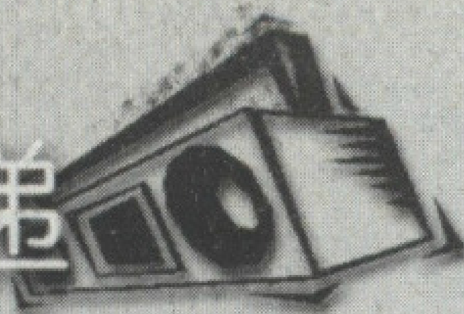


本刊记者

更酷与更时尚的佳能扫描仪

今年9月13日，佳能公司在京举行扫描仪新品发布会，向中国市场推出5款各具特色的时尚扫描仪产品。至此，佳能公司拥有了从低端到高端的全系列扫描仪产品。这5款彩色平板扫描仪以时尚超薄的设计，典雅亮丽的外型，充分体现了"酷"与时尚相结合的巨大魅力，令与会者赞叹不已。其中N1220U，N650U，N656U和N640P采用了佳能全新的LID技术。这种技术和佳能新一代线形传感器相结合，既提高了分辨率，又使扫描仪机身非常





轻薄。同时，这4款产品都具有42位色深，图像还原能力十分强大，扫描图像清晰逼真，能够进行直立扫描，大大节省了桌面空间，还附有多个超值软件，可以使用户轻松实现Email、传真、彩色输入等各项功能。N1220U，N650U，N656U设计紧凑，厚度仅有34mm，配有"Z"形盖板，可以对书籍等厚物体轻松实现"无缝扫描"，且均配备USB接口，可以进行热插拔。兼容Windows98/2000/Mac.OS 8.5或以上版本的操作系统，使操作更加简单易行，同时提供优越的静音设计令扫描悄无声息。N640P兼容性强，全中文驱动，界面友好。D660U是以胶片适配器作为标准配置，集图片扫描和1200dpi的胶片扫描于一身，堪称全能扫描仪。

……………………………………………本刊记者

易控远程控制软件

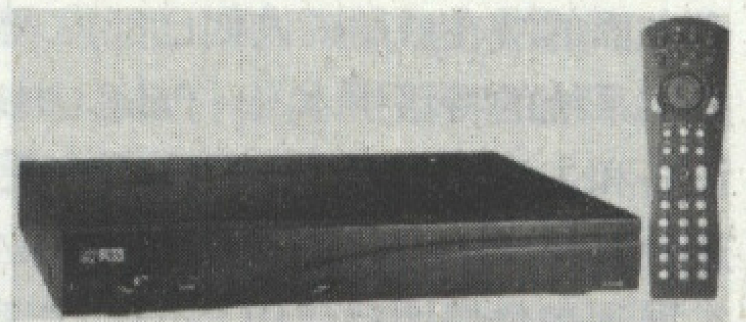
致力于高科技产品分销的数技通科技有限公司（MaxChannel）近日宣布：其跨平台远种控制软件"易控（Windows/Browser）专业版V3.0"通过了中国软件评测中心的评测，并获得了该中心颁发的优秀产品荣誉证书。此次评测是中国软件评测中心（CSTC）根据GB/T 17544《软件包质量要求和测试》的国家标准进行的软件产品确认测试，有着严格的测试环境、测试程序和测试指标。据悉，此次评测中，中国软件评测中心对"易控（windows/Browswer）专业版V3.0"在功能度、安全稳定性、速度、可扩充性、兼容性、易用性、资源占用率和用户文档等8个方面进行了规范和严格的测试，并出具了全面的指标测试报告。测试结果表明：该产品在以上8个质量特性上的评分等级均为"A"，完全达到了用户手册中关于产品规格及其特点的说明，并具有功能齐全、设置灵活、联机方式多样、跨平台操作及简便易用等特点。该软件产品确认测试报告还认定："易控"软件系统具有远程遥控、异地文件传输、实时交谈和系统参数设置等功能模块；在使用权限、文件传输和遥控等方面都可灵活设置多种参数项，并支持局域网TCP/IP连接、Modem点对点连接和串口直接连接多种方式，为不同的用户提供不同的联机环境；主控端可以在Windows/WindowsNT/Linux/Mac/OS2平台之上，支持IE和Netscape浏览器；此外，产品界面友好、简洁、方便使用。

……………………………………………本刊记者

实达数字机顶盒VOD4000

由国家广电总局信息网络中心主办的第三届广播电视网络增值业务大会，于9月26日在北京京铁饭店举行。实达网络科技公司在会上通过布置网络环境，向与会代表展示一款其刚刚推出的基于IP网络的全功能数字机顶盒——实达VOD4000。

这款由实达网络科技公司推出的全功能数字机顶盒基于10/100M的以太网，利用网络的高带宽和MPEG-1/MPEG-2的视频解码技术，并以电视机为显示设备。通过该产品，人们还可以完成在电脑上才能完成的在线浏览、收发电子邮件、网络游戏等活动，因此被人称为"在功能拓展和技术应用方面，都已经得到了实质上的突破"的一款产品。



据悉，这款实达全功能数字机顶盒产品在酒店宾馆、时尚住宅小区、卡拉OK厅、多媒体教室等多种场合有着广泛的应用前景。用户可以使用遥控器选择收看感兴趣的电影、电视剧、体育、MTV、教育等节目，并且可以根据需要实现暂停、播放、快进快退控制。同时该全功能数字机顶盒利用IP网络可以轻松实现上网浏览和收发E-MAIL。酒店宾馆可以利用全功能数字机顶盒增加服务功能，吸引商旅人士；时尚小区则可以通过实达全功能数字机顶盒，使"光纤到楼、以太到户"的先进网络设施得到最充分的体现和发挥。

……………………………………………本刊记者

清华紫光新主流笔记本电脑

9月上旬，紫光隆重推出7种新款式笔记本电脑6110EC、7110EC/ED、7120ED、8110EC/ED和8120ED，均属于与世界最新科技同步的经典机型，在主流配置（IntelPⅢ 700甚至PⅢ 750的笔记本电脑专用芯片、8倍速DVD、13.3"TFT或14.1"TFT、4xAGP、56KFax/Modem、10/100M自适应网卡）中加入独特功能与设计，4个Internet热键使"一指通"真正实现，完美体现"网络移动空间"。国内绝无仅有的亮紫色和宝石蓝色彩，衬映现代商务人士的时尚个性。光软全内置，但超薄外观和主机加电池仅重2.4kg的超轻"体重"，使整机看上去十分精致。此外经过独特设计，这七款新品散热效果显著，机器运行十分稳定。相对其出色的产品表现，7款新品的价格十分诱人，均在15800至29800元之间。

此次新品推出不仅仅是产品的更新换代，更重要的是标志了新紫光产品形象的形成，紫光产品事业部表示，今后紫光笔记本将继续沿着互联网方向不断改进和推出产品，在新价格主流的形势下继续保持最有竞争力的价格，在新品质主流下进一步提高产品品质与服务水准，在新设计主流下融入更多的个性化思路。

……………………………………………本刊记者

赛门铁克推出新反病毒技术

今年9月13日世界互联网安全技术领导厂商赛门铁克公司正式发布了世界上第一种用于Palm操作系统平台的新型反病毒技术的公众测试版，它能够对应用Palm操作系统的掌上设备进行本地扫描。用户可以通过赛门铁克主页下载这种安全技术（www.symantec.com/avcenter/palmscanner），

它的独特设计可以用来保护Palm操作系统平台上的关键数据不受计算机病毒、蠕虫和特洛伊木马的潜在威胁。赛门铁克首席技术官Ron Moritz说："越来越多的人使用便携设备处理个人和公司事务，这十分方便，但随之而来的是安全方面的潜在威胁。人们已经发现了第一种专门威胁Palm操作系统的特洛伊木马（Palm.Liberty.A)病毒，这说明便携设备和主流计算平台一样，都会受到恶意攻击。通过推出这种新技术，赛门铁克正在将它业内领先的病毒防护服务扩展到与日俱增的应用Palm操作系统的掌上设备用户。"

……………………………………………………本刊记者

Creative的3D Blaster Geforce2 Ultra

世界多媒体领域的领导厂商Creative，在全球首先发布了3D Blaster Geforce2 Ultra图形加速卡，这款显卡将在2000年10月隆重上市。

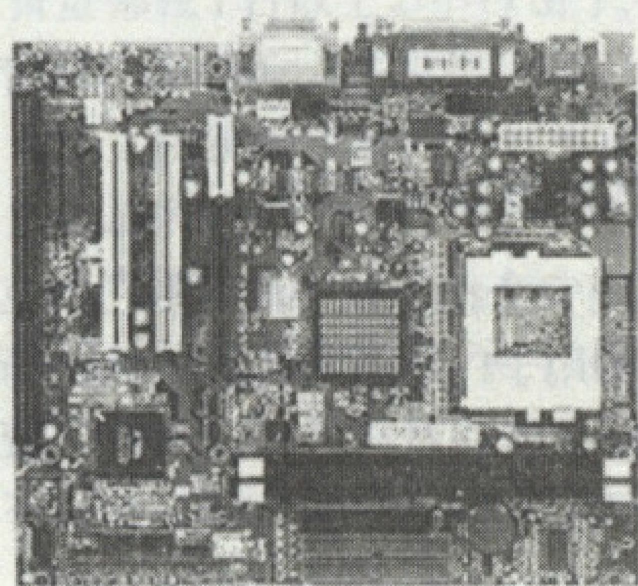
此款显卡使用GeForce2 Ultra芯片，并采用64M运行在460MHz的高速DDR显存。它的像素填充率高达每秒2G图素，凭借其全新的第二代硬件变换和光照（T&L）引擎，每秒可生成3100多万个三角形。这些突出的特性使Creative的3D Blaster Geforce2 Ultra成为目前世界上最快的游戏平台。



……………………………………………………本刊记者

DFI钻石主板CM35、CM30

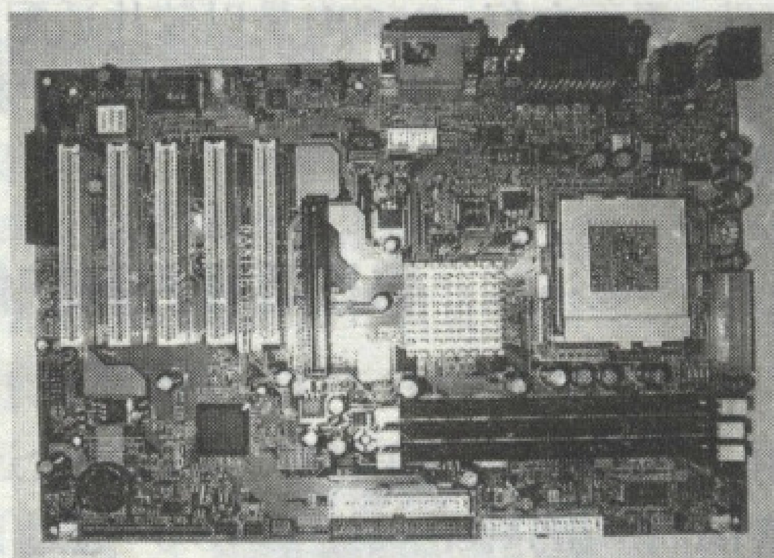
为了应对竞争激烈的晶片组市场，钻石DFI承袭了以往与I ntel在整合晶片上的成功经验，于近日推出采用威盛（VIA）最新P ro Savage PM133整合型晶片组的新款主板机CM35及PL133整合型晶片组主机板CM30。这两款主机板大致规模相同，均采用Socket 370架构，支持Pentium Ⅲ、Celeron或VIA Cyrix Ⅲ处理器；内建2条168Pin的DIMM的插槽，最高可支持1GB内存；支持66/100/133外频；扩展部分包括1条AGP、2条PCI、1条AMR、1条ISA等扩展槽。同时内建了符合AC97规格的软体codec音效晶片。与以往不同的是这两款主板更偏重于DIY一族和对绘图有更高要求者。超频玩家可由DIP Switch来调整C P U的倍频或由Jumper Setting来改定BIOS的外频，也可由BIOS软体来做更细微的设定；而CM35主板整合了Savage4绘图晶片功能，支援主机板上配置1条4倍速AGP插槽，可扩充使用高阶显示卡，具有更高阶的绘图处理速度，用户即使不额外购买显示卡，单利用主板内置的显示功能，也会有令人相当满意的效果。总的说来这两款主板性能不错，值得玩家殷切期待。



……………………………………………………本刊记者

昂达推出815E主板

昂达公司最新推出815E主板，物美价廉，性价比适用于广大的DIY一族。这款ON-DATA 815E主板中规中矩，具有815E主板所能提供的所有最新功能。它适用于370接口、支持133 M外频的PⅢ及赛扬Ⅱ处理器。提供3条支持133标准的DIM的插槽，最大512M内存容量。板载2个支持DMA100的IDE接口，最大可支持4个兼容DMA 100/66/33/及PIO模式的ATA设备。拥有一个支持ON-DATA AGP4x并向下兼容2X的AGP插槽，带宽超过1G;同时还可使用板载的支持ON-DATA AGP4x的Intel I7523 D显示卡，使用户有了更大的选择余地。ON-DATA 815E主板还带有5条符合PCI 2.2标准的bus master PCI插槽，可以更好地解决PCI 2.1规格同WOL以及SB LINK的兼容性问题。主板拥有一个CNR插槽，可以扩展出支持V90标准的Modem和支持eax 1.0的5.1声道声卡、10/100M的网卡以及带宽为1M的家庭局域网；还有4个USB接口，其中2个在ATX背板上，另外2个可以通过集成于板上的插座在任意位置引出。它支持多组硬件监测，可以测主板上的各路电压状态以及工作状态，最大限度地保证系统稳定可靠的工作。



……………………………………………………本刊记者

翰林汇教育软件

《翰林汇多媒体课堂初中3.0版》是国内第一套依据今年9月发布的教育部新教学大纲而编写的全新家庭教育软件，由近百名教育领域的专家、学者和优秀教师共同参与设计完成。该软件紧扣当前的教育改革，充分体现素质教育的重要性，利用计算机多媒体图、文、声、像的特点，围绕课堂教学，提出"自主学习"的教学方案，强调学生学习的主动性和发现探索式，让学生在老师和"虚拟教师"的引导下将一个个活生生的实际事例经过反复实验、猜想、求证、归纳等环节水到渠成地得出结论。翰林汇此次活动，充分体现了该公司立足国内教育领域、发展民族教育产业的决心。作为一家具有长远目标的教育公司，翰林汇深刻意识到自己的社会责任，开展试用活动将最大限度地降低广大家庭的教育投资风险，同时也能起到鼓励用户使用正版软件的作用。

……………………………………………………本刊记者

永远的大话西游 热卖中

大话迷心中的至爱经典，网络新人类永远的圣经《大话西游》将有光盘版问世了。由北京晶合顺达公司代理的《永远的大话西游》正式版即将隆重发行！该光盘是专门为想全面了解和收藏《大话西游》的影迷们精心编辑制作的，包含了影片完全压缩版、片中所有插曲及主题曲、几十副精彩画面、完整剧本以及大量的影评等与影片有关的各方面资料，内容丰富，详尽。还特别奉送网友自编、自导、自演的《东方不败》搞笑篇。晶合公司还将在近期推出《永远的大话西游》典藏版。该版本除含上述普通光盘外，还包括一个跟《月光宝盒》片中外形完全一样的月光宝盒、一副制作精美的手链以及一本200页左右全彩铜版纸画册。



零售价：38元

中国小百科全书 热卖中

《中国小百科全书》是一部包含近百个学科，涵盖了人类社会、人类历史、哲学和社会科学、文学艺术、自然科学、工程技术等学科和知识领域的综合性小百科全书。全书按学科大类分8卷，各卷内容依次为：物质、宇宙、地球；地球上的生命；人类历史；人类社会；技术科学；文学与艺术；思想与学术；附录与索引。



这是一座真正没有围墙的大学，它为广大读者提供了一座内容广瀚、使用方便、功能较多、规模适度的知识宝库。本产品包装精美、适于收藏，由青苹果数据中心制作发行，北京万众合力科技有限责任公司总经销。

零售价：38元

卡通电脑制作宝典 热卖中

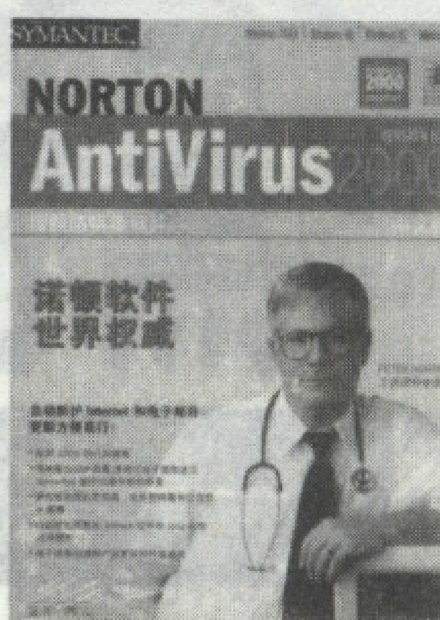
当今世界，随着计算机图形处理技术的发展，越来越多的艺术家利用计算机高科技的手段进行新的艺术创作，尤其是许多卡通画家也开始使用电脑创作他们的作品，并在创作中有了突破性的提高，因为电脑比任何一种表现工具都更方便、更灵活、效果更加绚丽多彩。同时也能够为读者提供更广阔的空间，施展丰富的想象力，发挥出卓越的艺术才能。利用电脑进行创作并非想象中的那么复杂。通过学习金泓版软件为读者特别策划、精心制作的《卡通电脑制作宝典》（2D篇）CG制作现场多媒体初中教学光盘及配套彩印教材书，相信读者可以轻松创作出优秀的作品。《卡通电脑制作宝典》全面而详尽地将卡通创作实例，在PHOTOSHOP中交互式操作全程语音教学，可以清楚看到画面中每个细节的绘制过程。即使读者对电脑绘画不甚了解，也可以随图例一步步模仿，最终绘出满意的作品。同时本套软件还提供了珍贵的著名卡通珍藏资料，供用户学习、参考、收藏。



零售价：38元

Norton AntiVirus 2000 热卖中

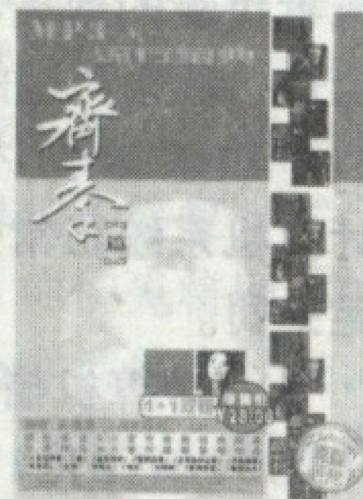
杀毒软件Norton AntiVirus 2000使用了全球极流行和先进的防病毒技术来保护个人计算机。现在，它不但可以在用户遨游Internet时提供超强的病毒防护措施，并且还能自动扫描电子邮件及其附件。它还可以防范病毒以及恶意的ActiveX控件、Java小型应用程序和其他代码。该软件能够安排LiveUpdate自动地定期从SARC获取新的病毒定义。如果“自动防护”或“修复向导”发现了病毒，基于Windows的警报功能会随时显示信息和建议。LiveAdvisor会通过Internet将免费的个性化Norton AntiVirus支持服务传送到您的桌面。步骤详细的“扫描和发送”向导可随时扫描文件。经过重新设计的用户界面使查找并使用所需功能比以往更加容易。可防护病毒、特洛伊木马并及时发出电子邮件通知。Bloodhound技术可敏锐地侦测新出现的病毒、文件型病毒和引导型病毒。能够检测压缩文件中藏匿的病毒。



零售价：199元

MP3齐秦专辑 热卖中

《大约在冬季》那熟悉的旋律又回荡耳边，此次由晶合软件销售连锁组织推出的MP3不仅品质卓越，更让我们重温齐秦的风采，同时还附赠王祖贤的原声CD《与世隔绝》专辑。晶合软件销售连锁组织将会继续推出这种形式的MP3专辑。



零售价：28元



“9.24”黑色星期天

——大众软件网站被“黑”始末

本刊记者 辰烽

“当前计算机应用已经遍布到社会的方方面面，其安全问题，已经成为社会的公共安全问题。随着计算机应用的进一步的普及与发展，以及计算机信息系统安全问题的日益社会化、严重化，国家有必要运用行政管理杠杆，来进行有效的管理，维护社会的稳定与发展。由公安部主管全国计算机信息系统安全保护工作，是从社会公共安全的角度，加强计算机系统的安全保护工作的体现。”

——公安部党委委员、部长助理 朱恩涛

中华人民共和国刑法第六章妨害社会管理罪第一节扰乱公共秩序罪第二百八十六条明确规定了破坏计算机信息系统罪：“违反国家规定，对计算机信息系统功能进行删除、修改、增加、干扰，造成计算机信息系统不能正常运行，后果严重的，处五年以下有期徒刑或者拘役，后果特别严重的处五年以上有期徒刑。

违反国家规定，对计算机信息系统中存储、处理或者传输的数据和应用程序进行删除、修改、增加的操作，后果严重的，依照前款的规定处罚。

故意制作、传播计算机病毒等破坏性程序，影响计算机系统正常运行，后果严重的，应依第一款的规定处罚。”

《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》（1997年12月11日国务院批准1997年12月30日公安部发布）第六条规定：任何单位和个人不得从事下列危害计算机信息网络安全的活动：（一）未经允许，进入计算机信息网络或者使用计算机信息网络资源的；（二）未经允许，对计算机信息网络功能进行删除、修改或者增加的；（三）未经允许，对计算机信息网络中存储、处理或者传输的数据和应用程序进行删除、修改或者增加的；（四）故意制作、传播计算机病毒等破坏性程序的；（五）其他危害计算机信息网络安全的。

作为一名《大众软件》的编辑，每个人都有高度的敬业感和责任心。从周日晚上到周六的凌晨，大众软件编辑部里总会有一个个勤奋的身影，大众软件网站上也会有编辑们在主持着自己的栏目。只有周六的晚上，一向熙攘的编辑部才会有几分宁静，许多编辑都是在忙碌了整整一周后，在这个晚上才回到自己一周未归的家中美美的睡上一觉，第二天的傍晚他们又会回到自己心爱的编辑部开始一周新的工作。

2000年9月24日的凌晨，这个看上去与以往一样平静而祥和的夜晚，绝大多数的编辑们在一周忙碌之后彻底沉睡在梦乡之中，谁也不曾想到就在这时一只黑手已经伸向了大众软件。

第一封报警信

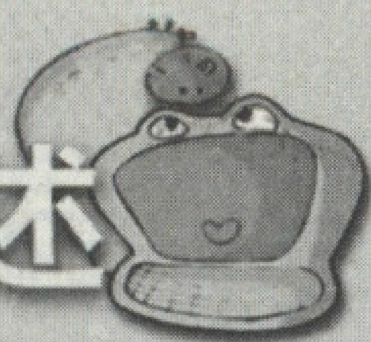
9月24日（周日）晨8时许，大众软件编辑阿飞来到了杂志社，和往常一样，他开始进行一天中第一件工作——收信。突然，这样一封不同寻常的邮件映入了他的眼帘：

> 发件人：Su Lv
> 收件人：阿飞（大众软件）
> 日期：00-9-24 3:19:44
>
> 阿飞（大众软件），您好！
> 大软站点怎么被黑了？
>
> sulv

“这难道是真的么？”阿飞事后回忆道：“会不会是在开玩笑？我当时心头一紧，马上打开浏览器，当大众软件网站呈现在我眼前的时候，震惊、焦虑、愤恨的心情掺杂在一起，可以说那一刻我有点不知所措了。”

发来此封报警信的sulv正是《大众软件》的签约作者苏旅，事后我们专门与他联系，了解当天凌晨发现大众软件网站被黑的经过。以下是苏旅的自述：

“由于我这几个月给你们晚上写稿，所以失眠睡不着。那天晚上，大约2点钟的时候开始上网看看新闻



什么的，到3点左右突然想起去你们大众软件站点看看我发表的文章，结果一进去发现不对劲，页面好象有点不正常，首页左侧中部有几行红色的大字。我开始以为是什么大众软件奖开奖的信息，所以没注意，结果再认真一看，原来是说要抗议什么，还说要注意安全措施……我就突然意识到大众软件网站是不是被黑了，因为我是大软的签约作者，所以有这个责任来注意这件事情，因此我立刻到其它页面去看看，结果发现没什么变化；又去了晶合后院，论坛中也没有人说，但我还是意识到问题可能很严重，于是立刻爬到QQ上，去找你们大软的人（因为我的OICQ上有许多大软人的号码），结果他们都不在。于是，我就发了那封信给你们。本来当时发现以后，我想赶快到各大论坛去说说的，后来想想觉得还是不说的好，毕竟我也是大软的一分子，想先看看你们究竟打算如何处理。"

周日和周一我们又陆续接到许多报警和询问此事的邮件，在这里我们由衷地感谢像苏旅这样对大众软件的关心和爱护的人们。

惊心24小时

24日上午9时，编辑部副主任、大众软件网站负责人lrosa在接到阿飞的报告之后迅速赶到，在杂志社对提供Web服务的服务器（server5）进行了简单的远端调试，结果发现除了主页被改外，更严重的是管理员帐号被封，服务器完全失控。面对如此严重情况lrosa紧急招回网络组全体成员。

24日中午12时，lrosa和网管Ben赶赴距市中心50公里外的统一网络（世纪互联）服务器托管中心。

24日下午13时30分，lrosa和网管Ben赶到服务器托管中心，并开始紧张调试，除以往发现的主页被篡改、管理员帐号被封外，在服务器根目录下，一个系统文件的名称被更改为"没有把服务器给你们毁掉已经是很客气，希望你们自重，不要再卖小日本的黄色游戏，不要赚钱赚昏了头，不顾游戏好坏，只顾赚小孩子的昧心钱！"；与此同时，留守在杂志社的网络组成员开始将主页迁往托管在首都在线的另一台服务器。

24日下午17时，lrosa和网管Ben在服务器托管中心将server5服务器上的数据备份完毕。

24日晚上23时，lrosa和网管Ben在统一网络数据中心将server5的系统重建完毕，留守杂志社的人员也将主页全部迁移到备用服务器上。

25日凌晨0点30分，lrosa和网管Ben再次回到杂志社，经过15个小时的奋斗大众软件网站基本恢复正常。

25日上午7时，网络组成员经过一夜奋战新建成的备用主页服务器再度受到攻击，方式和手法与第一次完全相同。

25日上午9时，server1服务器被迫离线，除因运行在另外一台的晶合后院尚未遭侵入外，大众软件网站全线关闭，邮件服务也因此中断。

在这里我们向托管服务器的统一网络公司所给予的大力协助，表示由衷的感谢。另外，在25日上午，世纪互联公司网络安全部门首先打来电话，表示对此事的关注并愿意提供有偿应急救援，协助我们恢复网站，并弥补安全漏洞。在市场经济的环境下，该公司这种敏锐把握商机的能力也是值得称道的。

拉响——警笛

面对着再次的攻击，大众软件已经出离愤怒，在周一（25日）上午杂志社的例会中，大家以最理智的态度分析了这一恶性事件后，决定马上采取法律行动，向公安机关报案。网络犯罪是一种新的犯罪形式，同样如何举报网络犯罪也是没有多少人实践过的行动。我们决定从最传统的方法开始：拨打"110"报警电话。

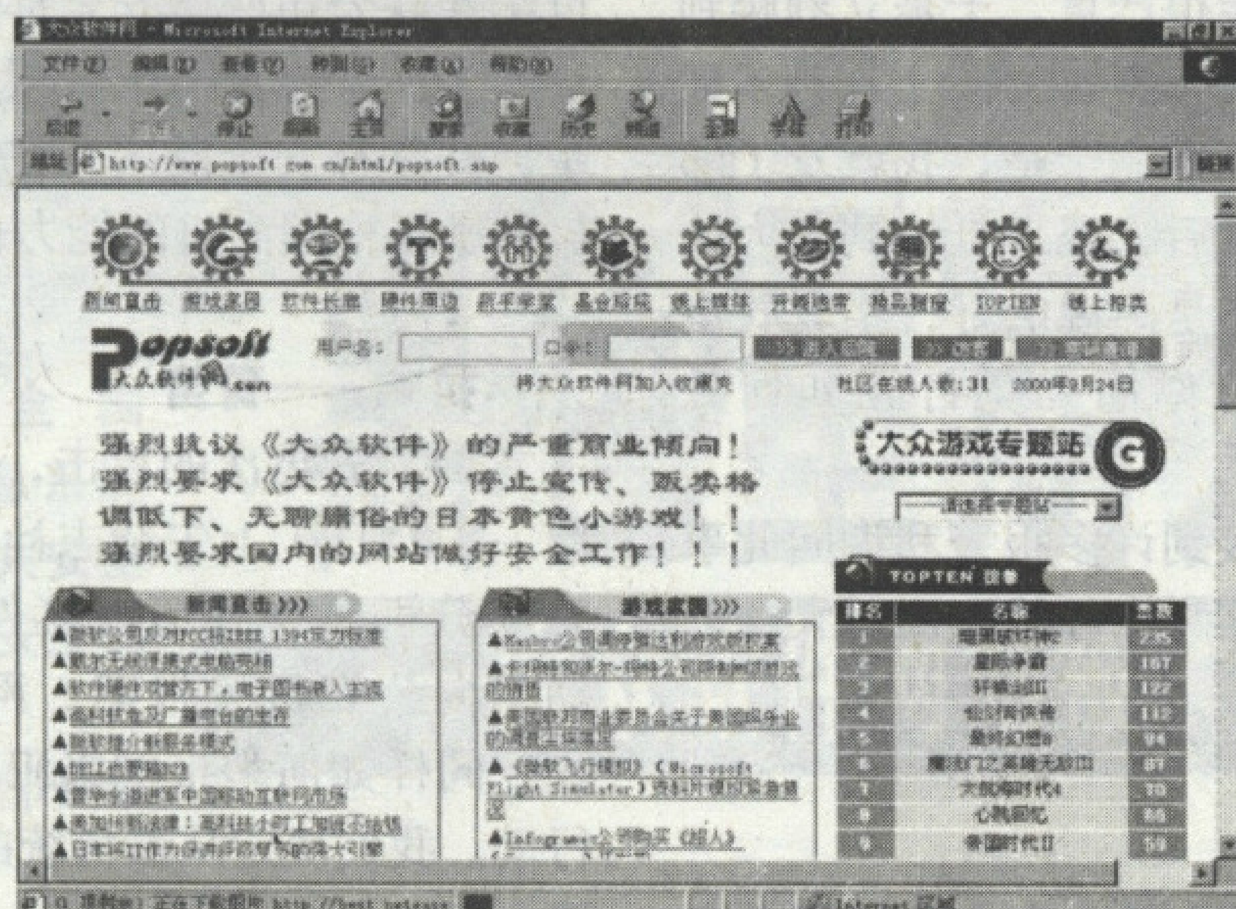
在拨通报警电话之后，"110"让我们直接向北京市公安局三处（计算机通讯处）报案；我们按照110提供的电话号码找到了市局三处；这次我们又获得一个电话号码，让我们再找"他们（部门名称不详）"联系；我们又按指示再次拨打电话，不过不知什么原因那边的电话一直无人接听，报案线索中断。这时，前一段参加过北京市公安局组织的"计算机安全员培训班"的lrosa，回忆起当时培训通知书上好象有联系电话，经过在"故纸堆"中的紧张翻检后，终于找到一张印有北京市公安局安全监察处联系电话的培训通知单。这次拨通电话后，我们得到了答复，"目前具体由谁负责处理此事还不清楚，你们先将网站被侵犯的具体情况写成书面材料加盖公章后传真过来，留下联系电话，我们再和你联系"。当第一份传真发过去后，未得到认可，原因是写得不够详细和明了，于是我们又赶写了第二份传真，12时30分再次传到北京市公安局安全监察处。下午2时，"具体负责"同志终于来了电话，我们如实地描述了实际的情况，并提出希望得到技术支援的要求，以及希望配合公安局有关部门尽快处理好此事，不过非常遗憾地未能获得直接的答复，截止到发稿前又已经过去了36个小时，我们尚未能再次取得联系。

的确，网络犯罪对于包括公安机关在内的全社会

都是一个新的问题，如何形成有效地解决机制，看来还需要一定的时间探讨和摸索。

什么是Hacker?

也许有人在听到我们报案后会说，“你们是不是小题大做，太过分了吧。这个黑客又没有删除你们的数据，已经手下留情了，更何况他还在强烈呼吁关注国内网络安全。”的确，和众多伴随着计算机网络成长起来的同龄人一样，我们对于“黑客”也有一种特殊而复杂的情感。事实上据当事人lrosa的说法，第一次被黑时他首先感到的不是愤怒而更多是惊讶中隐隐还夹杂着好玩，就算为此牺牲了一个周末并忙到深夜也没有产生怨恨或憎恶的情绪。这种感觉很复杂而难以言喻。但第二次的攻击彻底撕下了心里这层温情的面纱，到底是谁太过份了？我们禁不住要问。而且，在面对国家法律的时候，没有谁可以“徇情枉法”。更何况，这次大众软件网站被黑的经过已经清清楚楚表明，这个事件的始作俑者并不是什么“Hacker”，而是一个赤裸裸的“Cracker”，一个“电脑网络罪犯”。中国古人说：“盗亦有道”，Hack也是有着他自己的守则，以下就是国际通行的黑客守则：不恶意破坏任何的系统；不修改任何的系统档案，如果是为了要进入系统或隐藏自己而修改它，仍须维持原来系统的安全性，并在达到目的后将它改回原状；已侵入电脑中的帐号不得清除或修改；不得因得到系统的控制权而将门户大开；将自己已破解的帐号与朋友分享。通过对比我们不难看出攻击“大众软件网站”的人，至少不是真正意义上的“黑客”。



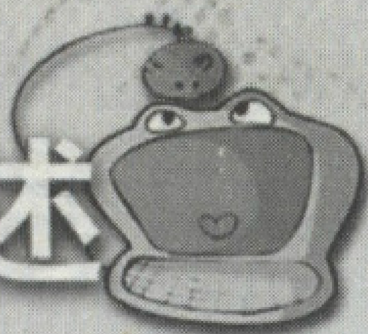
究竟什么是“Hacker”呢？我们查询了许多资料，在一些过去的黑客写的文章里提到了黑客的定义。据说黑客必须是技术上的行家或热衷于解决问题、克服限制的人。他们说“Hacker”的产生源于一种共享的网络精神。数十年前，当美国国防部刚刚开始ARPAnet实验的时候，由一些程序设计专家和网络名人组成了具有共享性质的文化群体，这种文化的成员为自己创造了“Hacker”这个名词。

“Hacker”不愿把自己局限在电脑这方天地里，他们认为“Hacker”特性可以发挥在其它领域，在任何一种科学或艺术的最高境界里，甚至独立于任何媒介之上。最重要的是不管在哪种状况下，都有以下几个共同点：

1.每一个领域都有许多迷人的问题等待解决，而且永远有新的问题出现。为了解决问题人们要不断学习，要专心致志以贯之，即使在你不知道学习什么才能够解决问题的时候也要坚持。你曾经想成为一个技术高超的厨师，也拥有许多方面的天赋，但是干了几天后你看到别人做木工很赚钱，于是转行做木工去了，有这样的态度永远不能达到最高境界。2. 不要把时间浪费到已经解决了的问题上。3. 无聊、单调重复的工作是有害的。4. 自由的工作。任何一个给你命令的人都能给你一个独裁式的工作，并且可以给你一些笨得可以的理由，以至停止你解决任何吸引着你的问题。专制在监察和保密上是很有效的方法，这些行使专制的人并不相信自愿性质的合作和资讯共享，他们只相信在他们控制之下的合作关系。

“Hacker”将以上几点做为Hacker的文化态度，并且据此将自己与专门闯入电脑系统搞破坏的人区分开来。前者称后者为“Cracker”。他们不愿也不屑和Cracker一起做任何事，Hacker认为这些人懒惰而不负责任，并且不够光明正大。懒惰是指将别人的资讯、成果据为己有，自己没有丝毫贡献；不负责任是指对网络服务器的恶意攻击。

最后，我们觉得有责任提醒大家两点：第一，证明自己是“黑客”决不是表现在肆意侵犯他人的系统和网站，请仔细阅读一下本文开头所摘录的法律原文，不管你动机如何、后果如何，只要未经他人允许而私自进入他人系统就已经是一种违法行为，青年朋友们要慎之又慎；第二，全社会应该开始端正对那些所谓“Hacker”而实则“Cracker”者的态度，他们不是什么“英雄”，而是“罪犯”；无论是政府的、商业的甚至是个人网站，一旦被侵犯就要积极报警，形成全社会围剿的氛围。关于大众软件被黑事件，我们还将进行追踪报道，也欢迎广大读者、网友到晶合后院展开讨论。



电脑专家——『包青天』
——记快码资讯科技有限公司总裁梁立人

本刊记者

编者按：随着祖国统一步伐的加快，内地与港澳台之间的联系日渐密切，读者也纷纷要求增加对于台湾、香港地区电脑业的报道，鉴于此我刊将逐步推出"港台电脑名人"系列报道。对于这个新的专题，我们也感到经验不足，所以殷切期待着您的宝贵意见，以便把专题做得更好。

本期向你介绍的梁立人先生在香港戏剧界号称"帮主"，是一位颇具传奇色彩的编剧，因为其执笔写作的电视连续剧《包青天》风靡整个华人世界，因此有一个尊称"包青天"。如今同样是这个梁立人，却在香港科技界演绎着新的传奇。今年初，两家香港上市公司因为投资梁立人发明的九方中文平台而使得股票大幅攀升，梁立人的名字从此也在这个新的领域里广为人知了。

初悟人生

同许多成功人士相同，梁立人先生的人生道路并不一帆风顺。梁立人1950年出生在中国大陆，自幼聪明好学，从小学到中学成绩一直名列前茅，但命运却在这时和他开了一个玩笑。初中毕业的那年，史无前例的"文化大革命"爆发了，同那个年代许多热血青年一样，梁立人主动响应党的号召，"上山下乡"来到广东某地农村。在长年"日出而作，日落而息"的农耕生活中，梁立人逐步清醒了下来，但他并没有从一个极端走到另一个极端，从而沉沦下去。用梁立人先生自己的话说，就在这个时期他开始"初悟人生"。他始终坚信自己不会一辈子种地，自己的命运可能会受到来自各方因素的影响，但最终的主动权仍在自己手中，要用知识的力量来与命运抗衡。尽管在那时学习知识并不能派上任何的用场甚至会被批判，但梁立人还是尽一切可能寻找各种书籍，并孜孜以求地阅读着。幸运的是在这个时期他找到了大批的古典文学名著、文学剧本和戏剧著作，使他从中既对中国传统文化有了全面深刻地了解，同时也打下了扎实的文字功底。农村的生活不仅磨练了梁立人的意志，也给与了他更多生活体验，为他以后的创作奠定了深厚的生活基础。

初次创业

1971年，压抑的生活使21岁的梁立人再也按捺不住，为了改变自己的命运，他选择了更为富有传奇色彩的香港作为自己的基点，创业的艰程就此开始。可以说到香港发展的抉择是梁立人在人生中一次重大的"赌博"，幸运的是在经历了胆战心惊的海上颠簸，拥挤不堪的乘客，污浊而狭小的船舱，艰辛的海上旅程终于化上句号。然而，灯红酒绿的夜总会、高耸入云的摩天大厦并不是为他这样一贫如洗的偷渡客准备的，困苦的生活依然是横亘在他眼前的难关。梁立人没有抱怨，更没有气馁；21岁的他穿起只有几元钱买来的衣服和平生第一双袜子，做起了侍者、推销员这些劳累而薪金菲薄的工作。回忆起这段生活，如今功成名就的梁立人先生依然感慨万分，他说：是"我深信人生不会永远是低潮"的信念支持着自己渡过了难关。即便在这段衣食无着的日子里，他依然没有放弃自己对文学创作的喜爱，正是这份执著的精神终于给他带来了人生的重大转机。他进入了"无线一期培训班"，真正开始了戏剧创作事业。提起"无线培训班"不能不多说两句，周星驰、刘德华等天皇巨星都是出自该处，所以"无线培训班"又号称是香港演艺明星的摇篮。在这样的环境下，在梁立人身上积压了多年的能量终于爆发了出来，1974年，他的作品《狮子山下》轰动一时，受到各界的广泛好评。由于对底层生活的深刻体验，他的作品影响越来越大，现在香港30岁以上的人还都能记得那时梁立人的一个剧本《小时候》，说他影响了一代人不为过分。梁立人先生对戏剧的创作不拘一格，内容丰富多彩，为香港亚洲电视迎来了春天。在挑选创作队伍上，他打破传统改变以学历为标准的惯例，向社会各个阶层遍寻人才，因此而得"帮主"之称。七十年代末，梁立人先生又单身匹马前往新加坡开创戏剧事业。在新加坡整个国家一年戏剧制作量只有4小时、仅仅18个职业演员的基础上，梁立人制作了新加坡的第一个长篇电视剧"雾锁南洋"，该片先后在大陆、香港、台湾以及东南亚播出，各地均出现了收视热潮，新加坡当地媒体把梁立人誉为新加坡戏剧道路的拓荒者。他回忆在新加坡的体会时谈到，当时新加坡为了发展自己的戏剧，曾眼

光向外，邀请过许多国外的编剧和演员，但都不理想。他一直认为，戏剧和文化有着深厚的渊源，要发展自己的戏剧，就一定要对自己的文化有了解、有信心，使用本地的编剧和演员。梁立人先生正是凭借着对中国传统文化深厚的了解和特殊的感觉，以其才华横溢而在港澳台及东南亚的戏剧界有着极高威望。他曾任香港无线及亚洲电视创作总监、新加坡广播局戏剧处处长、香港电影编剧协会副会长，编写如：《包青天》、《变色龙》、《大内群英》、《碧血青 天杨家将》等许多脍炙人口的电影及电视经典名剧。

初触电脑

1992年旅居台湾的梁立人，开始接触电脑。在使用电脑写作的过程中，梁立人强烈地感受到中文输入法要死记硬背一大堆解码法则和字根部首，但大部分使用者没办法适应和熟练掌握一种与思维概念不同的文字处理方法。至于手写法，限制太多及效率太低。

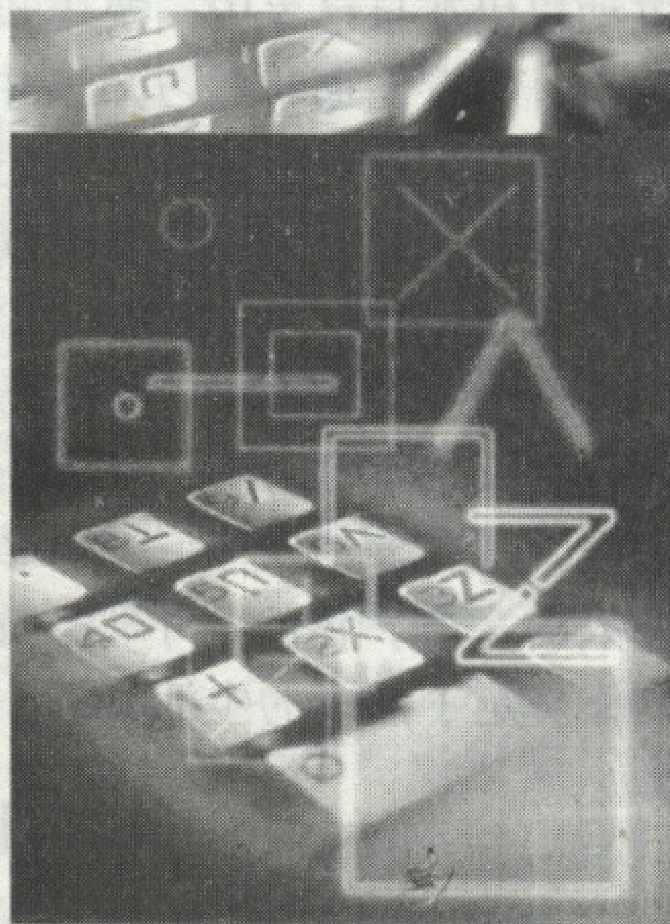


因为输入的阻碍使很多使用中文的人与电脑无缘，仿佛计算机专门为使用字母文字的民族所设计。原本方方正正的汉字在26个英文字母面前不得不退避三舍，大多数中国人面临着被现代科学技术拒之门外的尴尬。梁立人也就是从那时期产生了一种强烈的愿望，超越英文平台，让使用中文的人实现与电脑的无障碍交流。众所周知，英文平台比中文平台好用得多，英文作为电脑的语言，所使用的符合英文输入习惯的键盘也经过100多年的发展，这些无可奈何的事实都为中文输入形成障碍。如何将这一古老的文明与现代技术结合起来，是每一位炎黄子孙共同面临的问题。梁立人对此表示“文化对我的影响很深，我自己是一个很中国化的人，现在却总有一种感概，把自己的文化忘掉真是很可惜的事，如何借助现代科技发扬中国的传统文化，特别是在突破电脑输入瓶颈、根本解决阻碍华人进入资讯科技高速公路的问题方面，可不可以有些事情做？”

就这样一个与科技毫无渊源的编剧，经过一个多月的钻研，设计出第一代快码输入法，此时距他购第一部电脑仅八个月的时间。比起一般中文输入法，快码平均可减少2个字码，单字输入每分钟180字，普通人只需一小时学习，稍加练习也可达每分钟40字的速度，直接提高了效率并促进了中文电脑的普及。凭借着对中国文化的强烈热爱，梁立人先生实现从著名的编剧家向中文输入法发明家的传奇转变。快码的诞生与梁立人创新的精神分不开，在初中老师眼里的“问题人物”到戏剧界的“帮主”。如今他的创新发明又在电脑界引起反响，只通过九个数字键即可实现中文输入。梁立人的创新精神就是——打破常规、追求与众不同、敢于创造。1993年梁立人带着他的快码输入法来香港，起初在编剧界以口碑相传的方式推广。在1994年又以书本的形式推出DOS版快码，同年与“数码青年”刘文建合作成立快码资讯科技有限公司。发展视窗版快码，并加入各种强大的中文工具。1996年推出快码第五代实用性及创新性的中文工具。1998年在第一届“香港资讯科技卓越成就奖”中夺得资讯科技创意金奖。在推广快码的过程中，梁立人感到普及性的重要，72小时呕心沥血的结晶“九方平台”应用而生，只要从九个方位特征中用对应方位之数字键来选择所属部件，全部都是选择题，是一种既简单又快速的普及型中文输入法。

“一只手的输入法”

在九方中文输入法大陆首发式上，笔者曾当面询问梁立人先生：“面对内地‘万码奔腾’，这套输入法最大的优势何在？”梁先生半开玩笑半认真地回答道：“这是一只手的输入法。”同许多作家一样，梁先生烟瘾很大，特别是在进行创作的时候更是不可或缺。据说梁立人最初用电脑写作时，最大的痛苦还不是输入速度的缓慢，而是丧失了一只可以夹烟的手，在没有了香烟的环境下写作几乎丧失了创作的灵感。正是在这种情况下，激发了他设计一种可以用一只手就能输入中文的灵感。九方中文输入法终于诞生了。让我们看看这个只用“一只手的输入法”究竟是怎样的神奇。

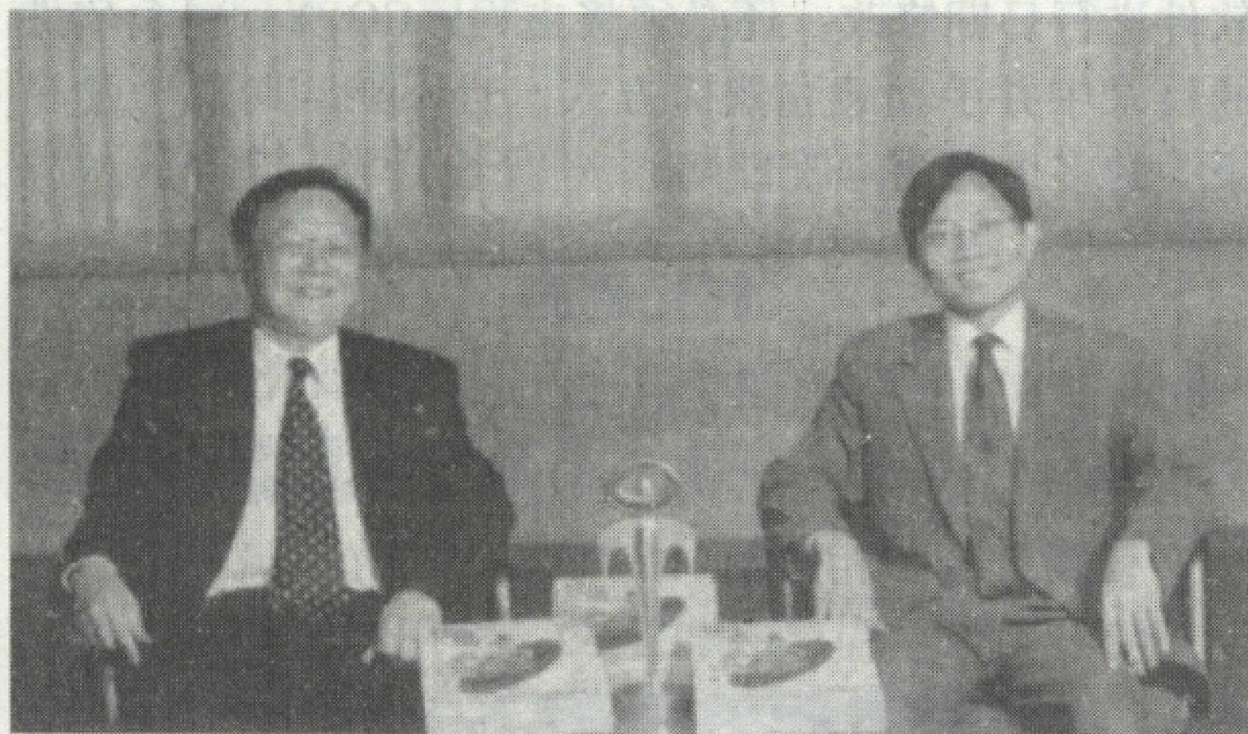


九方输入法包含拼音输入和字形输入，它的基本字根有九个符号，只要从九个方位特征中对应小键盘该方位的数字键选择出所属部件，再从部件中选择出所需的字，平均按4～5个键便可输入一个字，比用手写笔快3倍以上。它支持所有中文字库，包括BIG5、GB、JIS、KS、UNI、CODE等，还可以输中文、英文、日文、韩文。

内存只须64K，支持4位CPU，27000字的字库，因此，它不仅可以安装在普通的PC上，还适用于手机、掌上电脑、网络电视、电子词典等与中文有关的信息产品上。



例如在WAP手机上，快速的九方中文输入法可以配合网上实现中文通信。昂贵的掌上电脑，九方可以解决因需要支持手写输入较高性能的硬件问题。它的问世为诸多信息产品提供了一条降低成本、提高性能、解决中文输入难等问题对计算技术发展起到积极的作用。并且与中科红旗Linux合作的“九方红旗通电脑”，是专为内地的行政人员和商贸人员设计的,有关的开发资本约五千万元,而九方的中文输入软件在内地的销售价则为三十八元。快码输入法现又有第六代产品，并已由输入法转变成一套中文系统，加入不少附加功能，包括英



译中、字典、相关字、数字变文字、笔画查字等等，另外还可出繁简两种字体。快码的强项是根据字形来取码，“张”字是一个“弓”字加一个“长”字，只需输入代表“弓”字的S键及“长”字的K键便可。字码也是用象形方式提取出的，例如“弓”字与“S”字相似，所以“S”键代表“弓”字旁，其它如“A”键代表“人”字、“O”键代表“口”字、“B”键代表斧头边等，也是以象形取码，容易记忆，加快输入速度。

梁立人先生的传奇性，体现在从编剧到电脑的转变，体现在从丰富的生活经历，体现在创新的精神。也许，他的成功用“传奇”来概括似乎不如用“创新”更贴切。对于一个经历知青岁月又独闯香港，在43岁丢下功名去涉足一个新兴的电脑产业，并取得再次成功的创业者来说，坚持“创新”造就了他的“传奇”。

梁立人先生简历



1950年出生；

1966年，初中毕业后，响应“知识青年、上山下乡”的号召，在广东农村插队；

1971年，辗转来到香港；

1974年，以《狮子山下》一剧一举成名，逐步成为香港著名的编剧家、专栏作家及政论家。

在其后的近20年中，历任无线及亚洲电视创作总监、新加坡广播局戏剧处处长、香港电影编剧家协会副会长，编写了众多脍炙人口的电影及电视剧经典名剧，如：《变色龙》、《大内群英》、《包青天》等。

1992年旅居台湾期间，无师自通地学会电脑，仅仅八个月后独立完成了输入法“快码”一代。

1994年，结识电脑专家刘建文先生，开始发展视窗版快码，并加入各种强大的中文工具。

1998年 “快码”在第一届“香港资讯科技卓越成就奖”中夺得“资讯科技创意金奖”。

1999年，利用九宫格对应原理，发明了九方中文输入法。

2000年，九方中文输入法正式在大陆发行。

梁立人词一首：

黄莺莺 怒海萍踪
闯江湖半生醉 洒热血不掉泪
寻知心共举杯 生尽欢死当睡
愿生死永相随 但你叫我心碎
豪情化多情泪 西窗外晚风吹

怒海茫茫 萍从何处去
走遍天涯 也要把你追

情难断义长在 结未解心不灰
只问你一句话 你心里他是谁
我为你虽死无悔 你可曾为我流泪
情难断意常在 结未解心不灰

情难断义长在 结未解心不灰

共享无极限 Free

河南 Aladdin

相信每一个PC玩家都有过狂装共享软件之后，却因为某某软件过期宣布罢工而不得不忍痛割爱将其Uninstall的经历，虽然也有一些痴心不改的玩友通过修改系统时间使自己被迫生活在“过去”，才得以使钟爱的软件起死回生。但随着现在越来越多的共享软件采用了更加变态的时间检测机制，即不管软件是在运行之前、运行中还是结束运行时都要随机监测系统时间，一旦发现前后时间不符，立即终止软件运行，还有一些软件使用了特定日期限制法和运行次数限制、弹出窗口确认等等各种稀奇古怪的方式，更有甚者会将几种方式掺在一起来针对使用者，这时如果再只是简单的更改一下时间的话，显然是没有办法应付的。好在世间万物都有相生相克的属性，就好像杀毒软件永远和病毒过不去，黑客总是找安全专家的麻烦，虽然那些共享软件让我们有一些小麻烦，但也因此造就了一批解除共享软件使用限制的免费软件，当然这些软件的工作原理都是通过欺骗共享软件的运行机制来达到无极限使用它们的目的，而且每个软件都会有它自己的特色，所谓萝卜白菜，希望大家能各有所爱。下面我就将这些软件分别介绍给大家：

Zeal AnyDay

主页：http://zealsoft.hypermart.net

下载：Anyday.ZIP （75kB）

使用介绍：AnyDay是国内首个采用在运行软件之前自动将系统时间跳回“过去”，当软件顺利运行后再恢复系统当前日期的工具。它的工作原理非常简单，首先使用



AnyCfg32将要施行“手术”的软件主程序调入，再标入此软件未过期之前的某一天和软件运行后跳回正常日期的延时值（以秒为单位，视每个人的机器速度不同而定，一般设为20秒足矣），完成后会在软件目录下生成Anyday.INI文件，其中记录了软件的路径、运行日期和延时值等信息。之后再将AnyDay32置于和此软件同一目录下，通过运行AnyDay32读入Anyday.INI文件的信息来调用软件主程序以解除软件日期的限制。

笔者点评：AnyDay是唯一提供了Windows3.x和Windows9x两种版本的此类软件，虽然Windows3.x用户现在不多，不过也正因如此，才被列入专项保护的品种。

白玉微瑕：需要两个主程序相互补助才能对一个软件进行日期修改，还必须将主程序COPY到每个软件的目录中并手动建立快捷方式，且不能同时对一个目录中的多个程序修改日期。

时光倒流

主页：http://www.renliang.com

下载：revtime25.ZIP （204kB）

使用介绍：相比AnyDay来说，时光倒流进步了不少，只有一个主程序RevTime2，使用时将其拷入某共享软件目录中运行，在“执行文件名”框中填入软件的运行路径，在“倒流到哪一天”和“倒流多少时间”中填入你希望的日期和时间，对于那些在运行期间仍然要检测日期的软件，可用“等候软件运行完毕”选项来对付，并可直接按“快捷方式”按钮将生成的快捷方式放在桌面上方便执行。

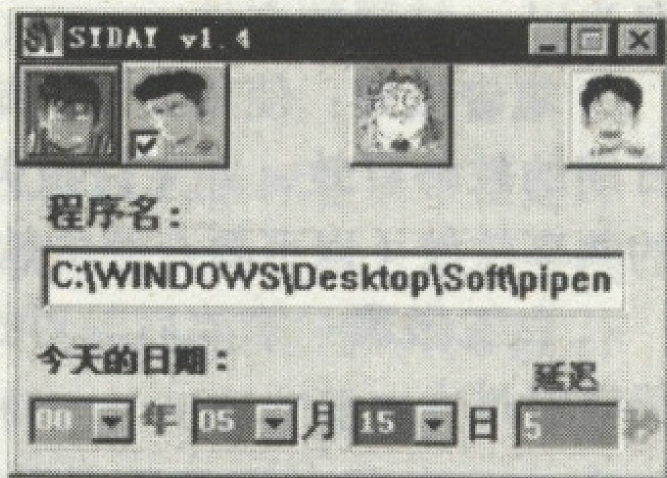
笔者点评：不仅能对付运行前检查日期的软件，对于运行中和结束运行时都要检查日期的软件也能应付自如。

白玉微瑕：每个软件目录中都要COPY主程序，也不能同时对一个目录中的多个程序进行日期修改。

SYDAY

下载：http://www.newhua.com.cn/down/syday1.4.exe（98kB）

使用介绍：以上介绍的各个软件都要将自己的主程序拷贝到共享软件的目录中运行，不仅麻烦而且针对的软件多了还要浪费许多硬盘空间。现在要介绍的SYDAY则没有这些烦恼，使用时只需调入共享软件的主程序，并且设定回流日期和延迟时间，再按下保存按钮便可在开始菜单中生成此软件的快捷方式。



笔者点评：终于不用将自己的主程序COPY得到处都是了，而且允许在同一个目录里为不同的程序修改日期，当然界面中《灌篮高手》的按钮图标也满酷的。

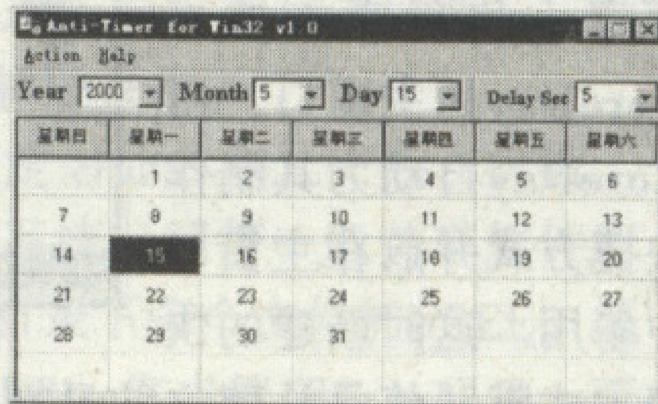
白玉微瑕：虽然为绿色软件，却仍然要在共享软件的目录中生成一文本文件用来纪录软件信息。

Pirate

主页：http://NSpeed.yeah.net

下载：http://www.newhua.com/file/pirate.zip（146kB）

使用介绍：同样只有一个可执行程序的Pirate除了有一般软件所提供的运行前修改日期的功能外，另外具有"自动探测启动时间"（可自动于软件启动后恢复系统时间）；"自动跟踪，软件关闭时，恢复时间"（可对付运行中和结束运行时仍检测系统时间的软件）；"自动跟踪，以本次结束时间为下次启动时间"（可对付每次使用都标记新的时间的软件）；"手动恢复时间"等附加选项，方便使用于有更多限制的共享软件上。



笔者点评：绿色软件，可集中管理已解除限制的共享软件。

白玉微瑕：只能通过此程序调用有限制的共享软件，却不能为其中某一软件建立标准的Windows快捷方式以方便直接运行。

时空大虾

主页：http://NSpeed.yeah.net

下载：http://www.newhua.com.cn/down/bigshrimp.zip（179kB）

使用介绍：时空大虾采用悬浮工具条界面，使用闹钟按钮可添加共享软件到其列表中，可设定启动日期并记录关闭时间（此选项特别针对关闭时记录系统时间的软件并以之作为新的检查时间的软件），另外它还集成了一个注册码搜索的引擎，为共享软件完全解除限制提供了另一种方式。

笔者点评：相当方便的悬浮工具条，不用时置于屏幕顶端即可自动隐藏。

白玉微瑕：不能以快捷方式启动已解除限制的软件。

Anti-Timer

主页：http://www.hkstar.com/~myst

下载：http://www.newhua.com/file/atimer.zip（226kB）

使用介绍：这是一个来自香港同胞的同类软件，运行时需要先调整要针对的共享软件的运行日期和延时值，再使用Action菜单下的Modiy Shareware now命令选择此共享软件的主程序，便会在当前目录下生成一可执行文件，并在原文件名的基础上加入了（AT）的字样，执行此文件即可完成对原软件日期解限的功能。

笔者点评：本次介绍的软件中唯一的舶来品也还是来自香港，看来中国的孩子就是懂得如何节约银子。

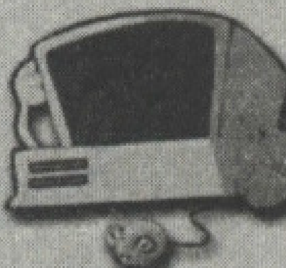
白玉微瑕：由Anti-Timer生成的可执行文件会随着所针对的软件程序的大小而变化，如果源文件已经很大的话，使用Anti-Timer便更会使你的硬盘紧张程度雪上加霜。

共享软件程序发射器

下载：Luncher.ZIP（230kB）

使用介绍：既然命名为共享软件程序发射器，自然有其不同之处，本发射器可通过在共享软件的主程序或其快捷方式的鼠标右键菜单上选择"通过发射器启动"和"通过发射器





创建快捷方式”两项，来直接启动已延长使用期的软件或将其快捷方式建立到桌面上。另外它还提供了整点报时和定时提醒的功能。

笔者点评：集成了软件集中管理和建立桌面快捷方式的功能，界面中拉娜的倩影也具有一定的亲和力，再加上额外提供的闹钟提醒的功能，确实不错。

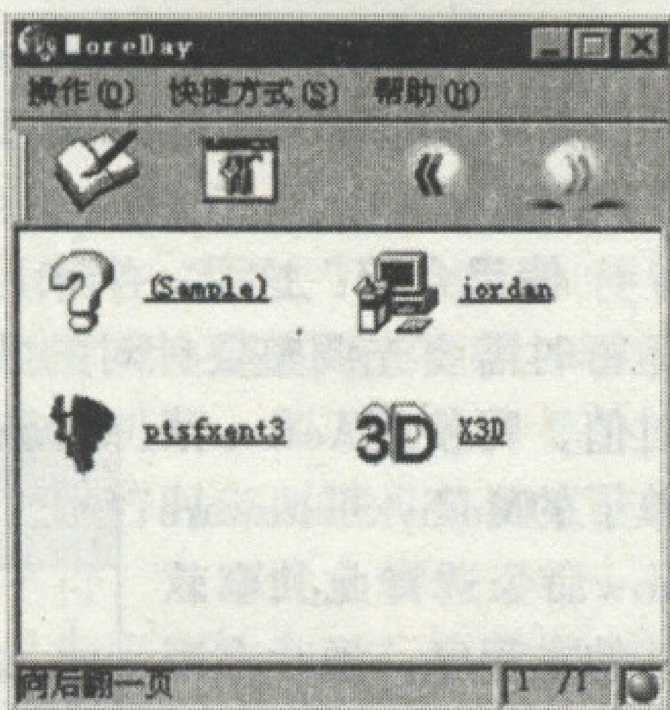
白玉微瑕：没有提供软件启动延时值的设定。

MoreDay

主页：http://cako.126.com

下载：http://www.newhua.com.cn/down/md122.zip（90kB）

使用介绍：第一次运行MoreDay时会在开始菜单中建立自己的快捷方式，并自适应简、繁体中文和英文操作系统。当为共享软件建立快捷方式时，除可使用工具栏上的添加新快捷方式的按钮外，还可直接从资源管理器中将程序拖拽至MoreDay的主窗口，由MoreDay自动为其制作快捷方式并放在主窗口中备用。这时新建的快捷方式默认值是从建立的日期启动共享软件，延时20秒，可点击工具栏上的属性按钮进行修改。另外可利用快捷方式菜单中的发送到命令将选中的快捷方式发送到桌面上。



笔者点评：真正的绿色环保软件，不向其它软件的目录中添加任何文件，所有的快捷方式都存储在MoreDay目录下的MoreDay.dat文件中。可在MoreDay主窗口中集中管理快捷方式，也可将快捷方式发送到桌面。

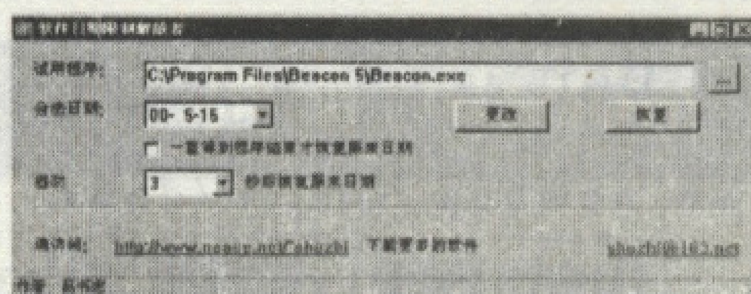
白玉微瑕：对于从关联文件启动主程序运行的方式（比如从资源管理器中点击由ACDSEE关联的JPG文件）是没有日期提前更改保护的，所以应尽量避免从关联文件启动应用程序（顺便说一下，以上介绍的此类软件都有这个毛病，不过下面将要介绍的这些软件都已经解决了此问题）。

软件日期限制解放者

主页：http://www.nease.net/~shuzhi

下载：http://www.newhua.com/down/liberate.exe（349kB）

使用介绍：使用时在试用程序框中填入其运行路径，再根据实际情况修改合法日期和启动延时，按下更改按钮后即在源软件目录下生成和其同名的可执行文件，并将源文件改名为以org结尾的文件。



笔者点评：使用方便的绿色软件，对运行时检测日期的软件有效，并支持由关联文件启动有日期限制的共享软件（以下要介绍的软件也都有此功能）。

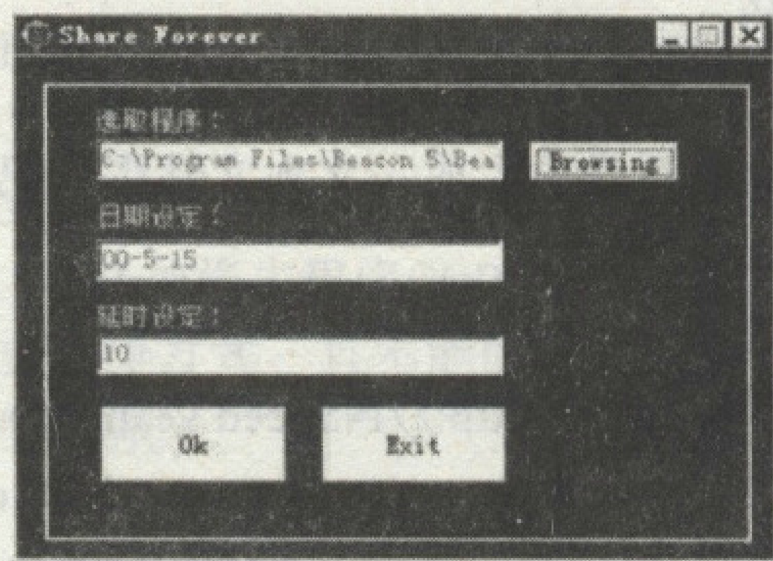
白玉微瑕：修改后的可执行文件大小为349kB，仍略显过大。

Share Forever

主页：http://www.net-sky.com

下载：http://www8.silversand.net/nethome/newhua/down/ShareForever.zip（1478kB）

使用介绍：运行后按下界面中的browsing按钮选取有时间限制软件的可执行程序，同时设定运行日期和延时时间，再按下OK钮便可搞定，程序在软件目录下自动生成同名文件，源文件则改名为以2结尾的文件。



笔者点评：生成后的可执行文件非常小巧，只有24kB。

白玉微瑕：不能对同一目录下的多个文件进行修改。

日期限制终结者Crack AnyDay

主页：http://hlgroup.yeah.net/

下载：http://www.newhua.com.cn/down/Crday103.EXE（237kB）

使用介绍：在Crack AnyDay的运行对话框中填入要解除时限软件的路径，在日期对话框中将软件的运行日期设定好，直接按更改便可完成。如要将已解除日期限制的软件恢复正常，则把文件调入后，使用复原功能即可。



笔者点评：可复原已解除时限的软件。

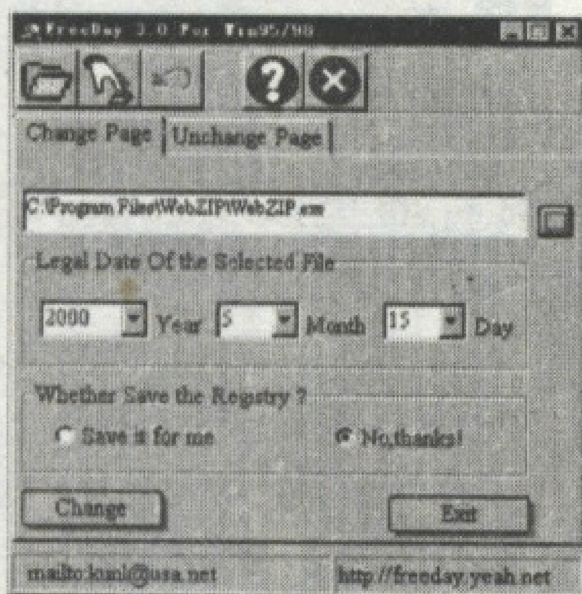
白玉微瑕：不能对同一目录下的多个文件进行修改。

Freeday

主页：http://Freeday.yeah.net

下载：ftp://202.96.210.166:72/others/freeday3.zip（1160kB）

使用介绍：使用时在Change Page标签页中设定好软件运行路径和日期后，按下Change按钮便可将源文件修改为无限期使用版（可选择是否备份注册表），在Uchange Page标签页中可将已修改后的文件恢复正常。



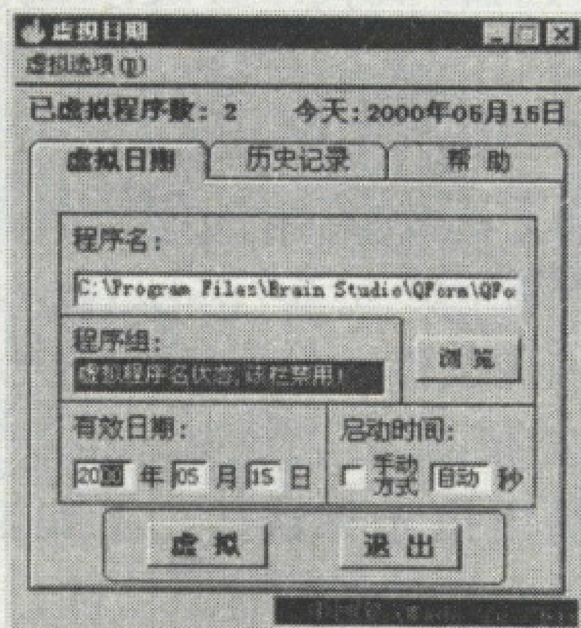
笔者点评：可对同一目录下的多个不同文件进行解限操作。

白玉微瑕：在不选择备份注册表的情况下仍然会备份。

虚拟日期Dumday

下载：Dumday.EXE （483kB）

使用介绍：Dumday提供有两种虚拟手段，当选择“虚拟程序名”功能时，会将修改后的无限期执行版软件放在当前软件目录下并替换源文件；当选择“虚拟程序组”功能时，则将改版后的软件发送到开始菜单的“虚拟程序运行组”中，并可方便的Unfree（即将改版软件恢复正常）。



笔者点评：可修改同一目录中多个程序；可将改版后的软件发送到开始菜单方便管理，对同时放入启动组中的多个软件采用了“互斥”技术，使其能够更好的协同工作。

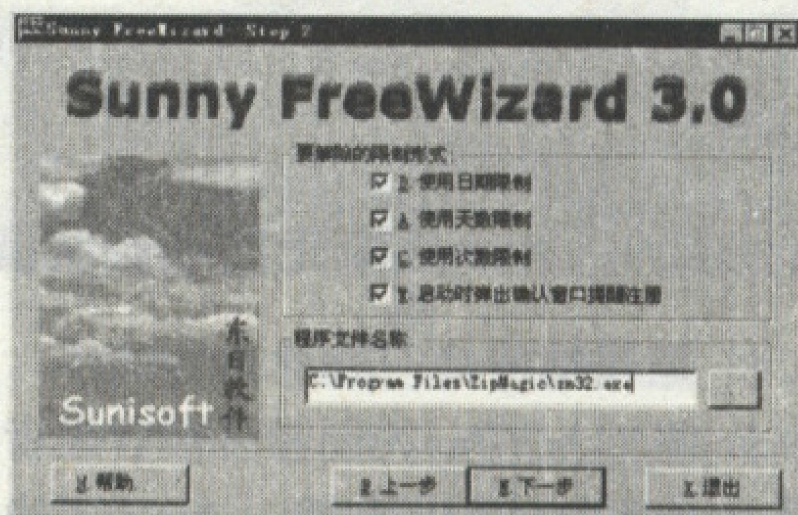
白玉微瑕：无法对付在结束运行时仍要检测系统日期的软件。

Sunny FreeWizard

主页：http://sunisoft.126.com

下载：http://www.newhua.com.cn/down/freewiz3.zip （697kB）

使用介绍：本软件可解除共享软件的多种限制，由于其采用向导界面，只要跟着程序一步步设置即可。以共享软件Xara 3d4为例，使用FreeWizard首先将Xara 3d4的主程序X3D.EXE载入，因此软件有15天的使用期限，并在运行时弹出一个提醒注册的对话框，需确认后方能正常运行软件，所以应将“使用天数限制”和“启动时弹出确认窗口提醒注册”两项选中；进入下一步“按键序列设置”（前提是软件尚未超出试用期），因Xara 3d4运行时弹出的对话框中有两个按钮，其中默认按钮“Purchase”为注册软件而设，而“Continue”为继续运行，用键盘确认的话要先用Tab键切换至后一项“Continue”，再回车确认，那么便依次将Tab键和回车键加入按键序列即可于Xara运行时自动帮你按下按键；最后一步设置延时值后便可大功告成。对有试用次数限制且只能在某一特定日期之前运行的软件，可选择“使用次数及使用日期限制”选项，再将该程序能够正常运行的日期和该程序运行时的窗口标题填入即可完成解限操作。



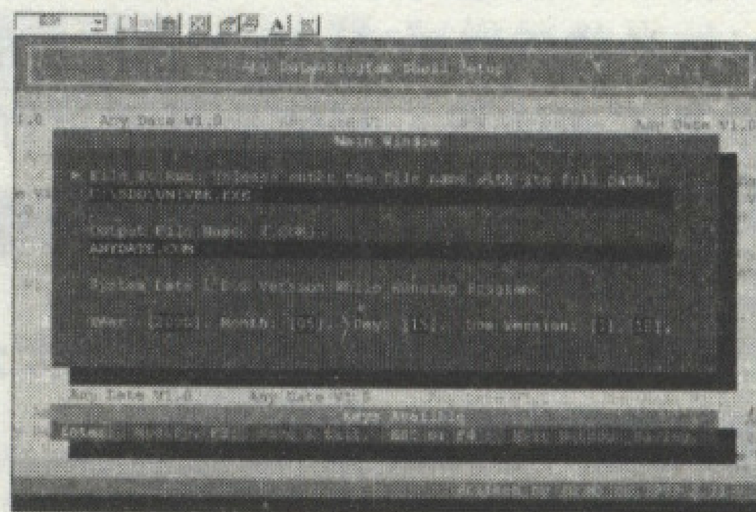
笔者点评：可轻松搞定诸如日期、天数、次数、弹出注册窗口、时时检测系统时间等一般共享软件所用的限制方式，允许同一目录下多个文件被FREE，提供辅助程序FreeManager Utility集成管理Free项目，可Unfree。

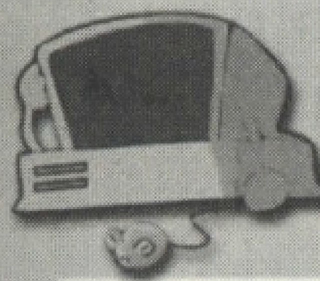
白玉微瑕：可以说几近完美，该软件作者果然是天才，但广大狼子野心的胃口是永远敞开着的，对于FreeWizard不能解除某些共享软件的功能限制，我表示遗憾。

Anydate

下载：anydate.ZIP （30kB）

使用介绍：虽说现在越来越多的软件都是在Windows平台下运行的，但仍然有一批优秀的共享软件是运行在Dos模式的，而且其中不少也有日期限制的麻烦，Anydate就是专门打理这类DOS软件的小程序。和Windows版同类软件的工作原理相同，Anydate也是在调用别的软件之前将系统日期改为此软件可运行期内的某天，它在运行时使用的是菜单界面，在File to run框和Output file name框





中分别输入要调用的软件路径和输出文件名，在System date & DOS version while running program项中填入软件运行日期和运行所需DOS环境的版本号，最后按F3存盘即完成将软件FREE的目的。

笔者点评：生成文件小（410字节），占用内存少（900字节），适用于各个版本的DOS程序，可独立运行。

共享无极限颁奖典礼

原创精神奖：Zeal AnyDay

虽然AnyDay的创意多被后来者拿来发扬光大，但作为此类软件的原创者，AnyDay确实走出了第一步，其原创精神可嘉。

最佳环保人士奖：MoreDay

唯一一款真正的绿色环保软件，无需安装，更不会在注册表和其他目录中添加任何信息，所有的项目都集成在软件界面中，并可有选择性的将快捷方式添加到桌面，不用时删除即可，决不会在Windows中留下小尾巴。

最佳能者多劳奖：Sunny FreeWizard

俗话说谁笑到最后，谁笑的最好，FreeWizard无疑是笑得最灿烂的一个，因为它可以轻松对付具有以下各种限制的共享软件，得此“最佳能者多劳奖”确属名至实归。

1.使用日期限制
2.使用天数限制
3.使用次数限制
4.启动时弹出确认窗口提醒注册
5.使用日期限制＋启动时弹出确认窗口提醒注册
6.使用天数限制＋启动时弹出确认窗口提醒注册
7.使用日数限制＋使用次数限制
8.使用天数限制＋使用次数限制

以上已经为大家介绍了各种样式的为解除共享软件限制而生的小程序，基本可以对付绝大多数的共享软件了，不过对于每一个凝聚开发者血汗的软件，暂时延长使用期尚可，如长期使用的话最好还是向软件作者申请注册，才能使更多更好的共享软件得以问世。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第11期\BBX\下。

（上接23页）

运行“控制面板”→“管理工具”→“计算机管理”→“磁盘管理”，右键单击光驱图标，选择“更改驱动器名和路径”→“编辑”就可以完成对光驱盘符的更改了（如图14）。

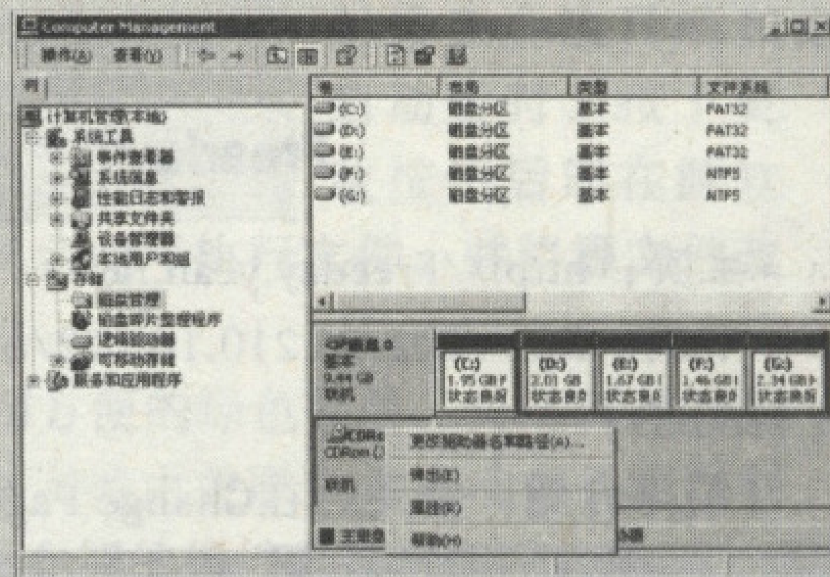


图14

性能比较：

软件名称	Virtual CD	Virtual Driver	WinOnCD	VaporCD	VcdromX
最新版本	2.06	2000 5.0	3.7	1.3.1	3.6Beat2
软件类型	试用（限时）	试用（限时）	共享	免费	试用（限制功能）
文件大小 （KB）	1591	2503		376	285
映像文件扩展名	FCD	VCD	c2d	VaporCD	可选
映像文件是否有图标	有	无	有	无	根据情况
运行平台	Win9x/	Win9x/NT/2K	Win9x	WinNT/2K	Win9x/NT/2K
虚拟光盘的速度	一般	极慢	较快	最快	一般
虚拟光盘可否压缩	可以	可以	不能	不能	不能
是否支持再次虚拟其它软件的虚拟光盘	可以	可以	不能	可以	可以
是否支持虚拟 CD 音轨	是	是	是	否	否

表1

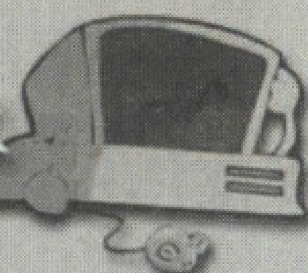
选择哪款软件更好：

最后谈谈如何选择最适合你的虚拟光驱软件。Virtual CD简单方便，制作速度更快；Virtual Driver的功能更强（包括对光驱缓存的设置），所以，在Win9x平台下安装哪个完全凭个人兴趣。Windows NT/2K平台下，首选是VaporCD，小巧实用！如果是Win98/2K双系统，还是选Virtual Driver吧！这样两个平台可以共享映像文件。如果要玩PS光盘游戏，WinOnCD就是唯一选项了，不过同时还得放弃Win2000。VcdromX与其说是虚拟光驱软件，不如说是虚拟光驱辅助软件。所以，不管你装哪款软件，都应该配合它使用。对于一些只在运行前检查一下光驱的游戏，只要用VcdromX虚拟那个要检查的文件就可以了。另外，你还可以将自己所有需要保留的文件集合制作成一个大“光盘”（VcdromX制作的光盘最大容量为2GB）。总之，有了VcdromX，你可以尽情发挥你的想象力，创造各式各样的虚拟光盘。

大家在使用虚拟光驱时遇到什么问题和我交流。

Zhb001@sina.com

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第11期\BBX\下。



虚拟光驱再接触

北京 Happy

虚拟光驱绝对是计算机中不可或缺的好东东！它可以延长光驱的使用寿命，加快光盘游戏的速度，增加光驱的数目……游戏迷们更是因此而熟悉、喜欢它。所以，只要硬盘足够大，多虚拟几张光盘是有利无害的事情。《大众软件》以前也介绍了一些这方面的知识和三种虚拟光驱软件的使用，但还是不十分全面。今天，我就来再唠叨几句！我先来介绍几款以前没有提到的优秀虚拟光驱软件，再将它们和Virtual CD、Virtual Drive、VcdromX做一个全面的比较。

WinOnCD

首先出场的是一款光盘刻录软件——WinOnCD（如图1）。没有搞错，确实是一款光盘刻录软件，不过WinOnCD除了具备完善的刻录功能外，还可以虚拟光驱，而且它是唯一一款可以虚拟PS游戏光盘的软件。所以，它成了模拟器玩家必不可少的一款虚拟光驱软件。



图 1

先下载最新的WinOnCD 3.7版本（一般的下载中心都有WinOnCD，当然它是在光盘刻录工具中）。在3.7版中，加入了一个CD Emulator程序，有了它就可以虚拟使用WinOnCD生成的光盘映像文件了。WinOnCD的安装过程稍麻烦，需要“假装”安装刻录机，不过也并不算太复杂。和其它虚拟光驱软件一样，安装过程中需要重新启动。之后可以在“开始”→“程序”菜单中找到CeQuadrat组件，运行Win OnCD，选择Copy选单中的CD Copy选项就可以开始制作虚拟光盘的映像文件了（如图2）。如果你觉得每次都选择一次Copy选单太麻烦，可以选中CD Copy，再按那个笑脸的按钮，就可以把CD Copy选项加入开始运行WinOnCD时Favorites项中。将要虚拟的光盘放入光盘驱动器，选择好你的物理光驱盘符，点击CD-image按钮，它会先检测一下光驱（如图3），然后选择好映像文件的存储路径就开始正式的虚拟过程了（如图4）。WinOnCD虚拟光驱的速度比较快，600M左右的光盘一般只需要8、9分钟（具体视光驱的速度而定）。

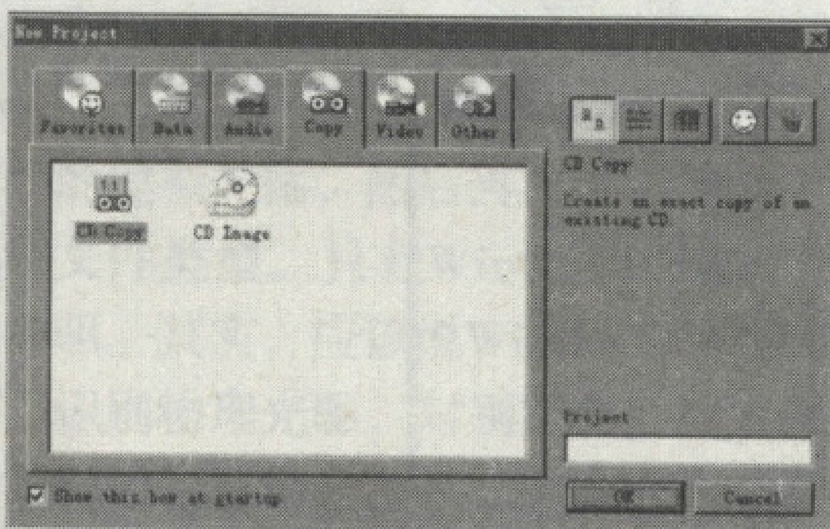


图 2

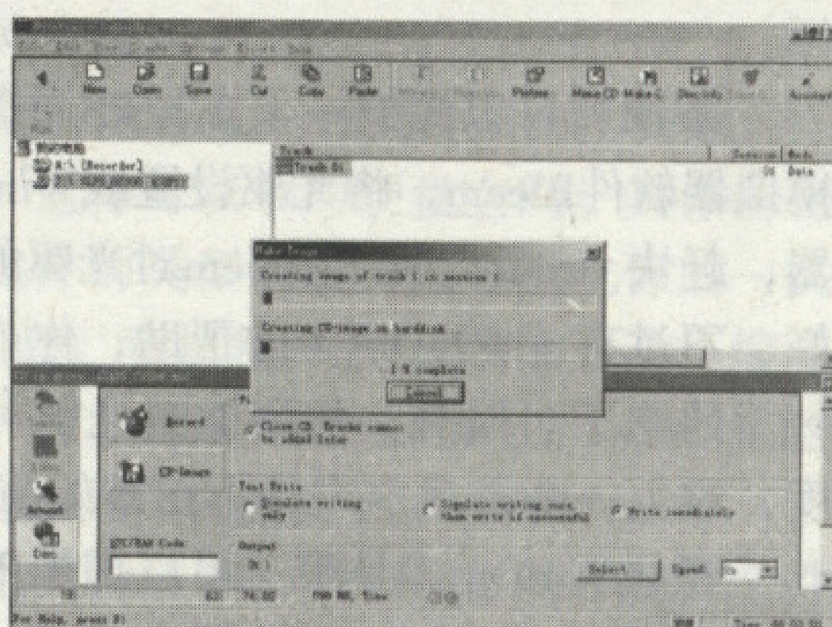


图 3

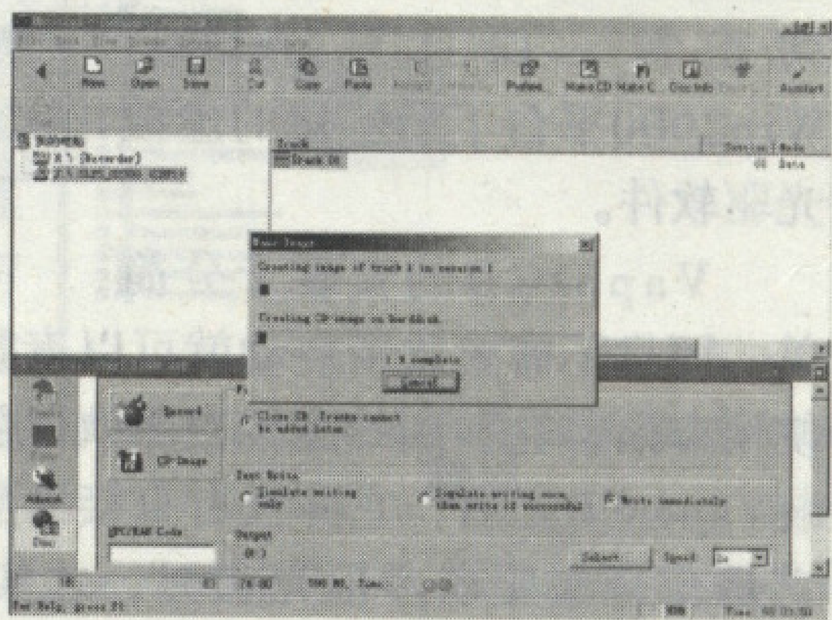


图 4

之后，还需要进行一下设置，就是将虚拟好的光盘“插入”驱动器中。运行“开始”→“程序”→“CeQuadrat”→“Load CD-Rom Emulator”选择刚刚制作好的文件，点击Load CD就可以了（如图5）。这样还会在系统托盘中加入CeQuadrat CD image loader的图

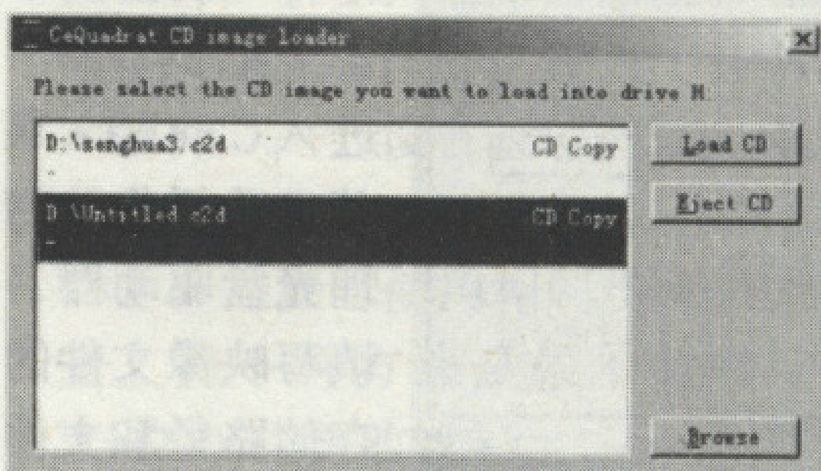


图 5

标。

下面就可以测试一下虚拟PS光盘的效果了。运行模拟器软件Bleem，将光驱设置成WinOnCD的虚拟驱动器，赶快“Start”吧！Bleem对光驱的支持一直不是很好，不过有了WinOnCD的帮助，你就可以新盘、旧盘一律通吃了。而且，使用虚拟光驱可以加快游戏的速度，避免一些游戏中声音不正常的情况。

虽说WinOnCD是唯一可以虚拟PS光盘的软件，但并不代表它就不能虚拟其它光盘。只要你愿意，WinOnCD可以帮你制作各种光盘的映像，包括CD音轨。不过，也有一点遗憾，WinOnCD不能运行在Win2000平台下（WinOnCD的主程序可以正常运行，但是不能再虚拟光驱了）！

VaporCD

这是一款专门运行在Windows NT、Win2000平台下的虚拟光驱。VaporCD是一款非常小巧的免费软件（仅376KB），其最新版本是1.3.1（如图6），你可以从作者的网站上下载它，http://www.nounnamee.com/vaporcd/VaporCD_V131.exe。在该网站上还有一些Q&A，据作者说，VaporCD只是一款专门为Windows NT设计的软件，所以，一部分人发现它无法在Win2000下工作。不过，我在Win2000下使用它一切正常，而且可以说是Win2000平台下最好用的虚拟光驱软件。

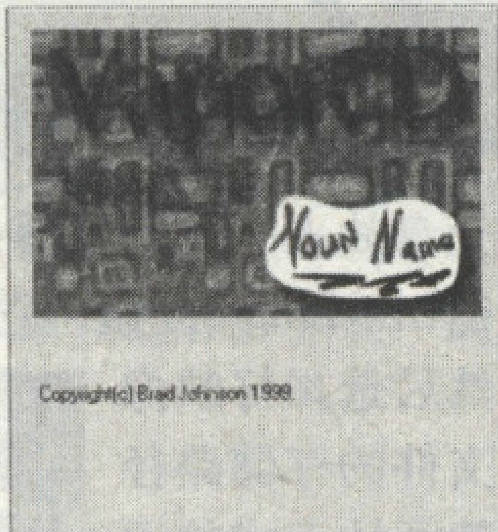


图 6

VaporCD的安装十分简单，而且不需要重新启动就可以直接使用。不过，在使用方面，它和别的虚拟光驱软件还有一些区别。安装VaporCD之后，它并没有直接给你增加光盘盘符。它是在每次要求虚拟光盘时，才实时增加光盘盘符的。这一点得益于Win2000平台对硬件的实时监控能力。（Win9x时代，要改变硬件必须重新启动电脑！）

首先运用VaporCD来制作一份光盘映像文件。

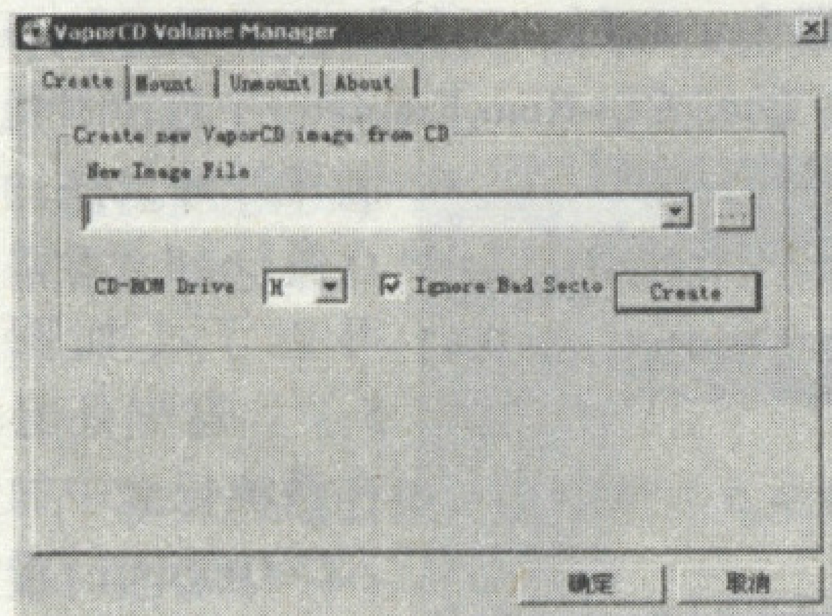


图 7

VaporCD界面简单得不能再简单了（如图7）。进入Create菜单，选择你的物理光盘驱动器，填写映像文件的存储路径和文件名，还可以选择一下忽略坏道，最后点击Create就开始制作了！VaporCD制作光盘映像文件的速度是各种虚拟光驱软件中最快的，一张600MB左右的光盘也只需要5分钟左右。制作了映像文件就可以虚拟光驱了。进入Mount菜单，在Image File中填入刚刚制作的映像文件，在New Drive中选择你需要的光盘盘符（如图8）。点击一下Mount，一切搞定。现在，在“我的电脑”中已经乖乖地躺着一个新“光驱”了。相同的方法，你可以建立更多的虚拟光驱（只要你的盘符序号足够多）。

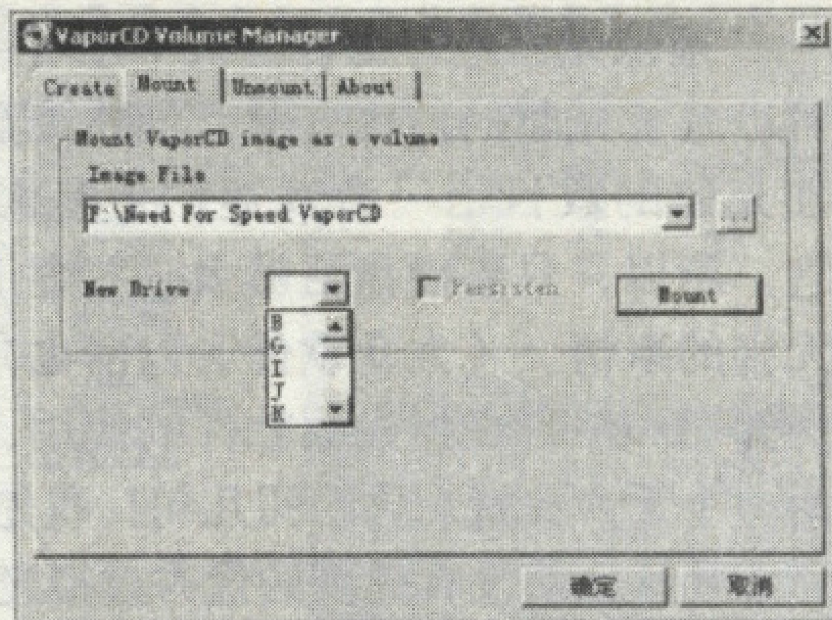


图 8

VaporCD能虚拟光驱，当然也应该能卸载了！一样简单，运行VaporCD，进Unmount菜单，选择需要卸载的光盘盘符，点击Unmount。

除此之外还有几款虚拟光驱软件：CD Copier Gamers' Edition（如图9），不知道为什么，这款软件从界面到使用，和Virtual CD-Rom（如图10）一模一样（孪生兄弟？）。既然一样，我就不多说了。另外还有只能运行在Win9x平台的Paragon CD Emulator Manager（如图11）；只能运行在Windows NT、Win2000平台下的Virtuo CD（这两款虚拟光驱软件也没有太多特点，就不详细介

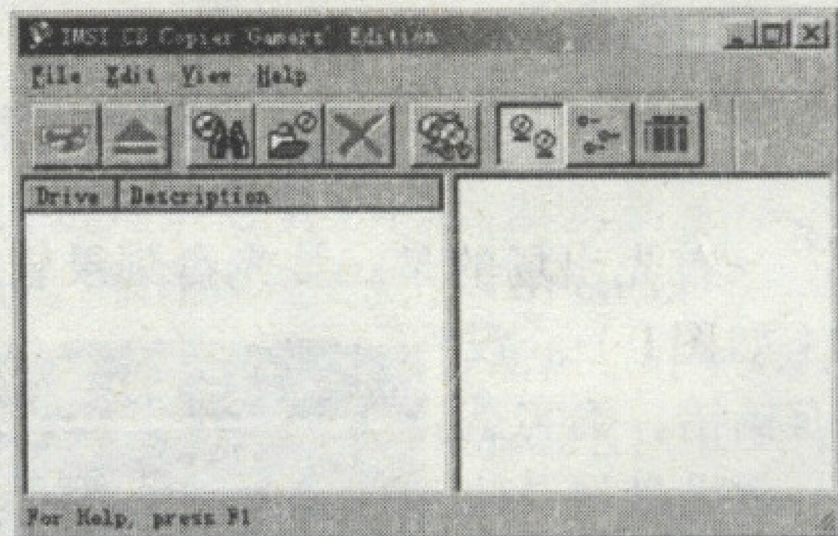


图 9

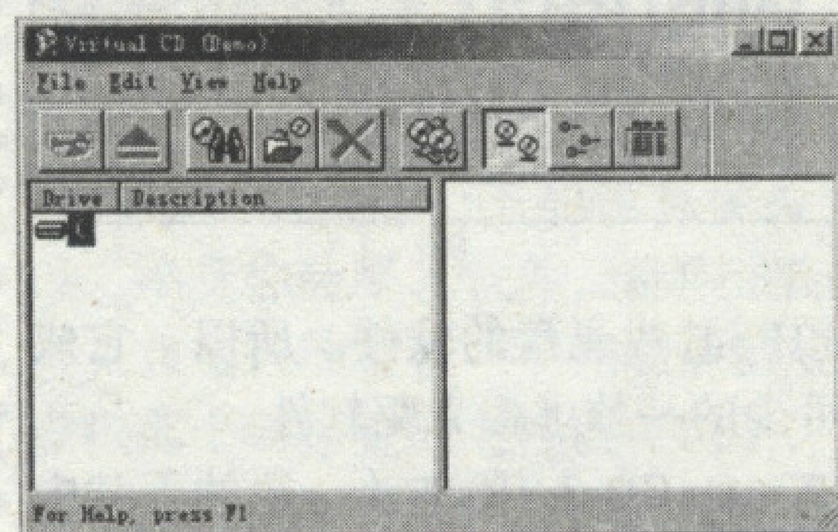


图10

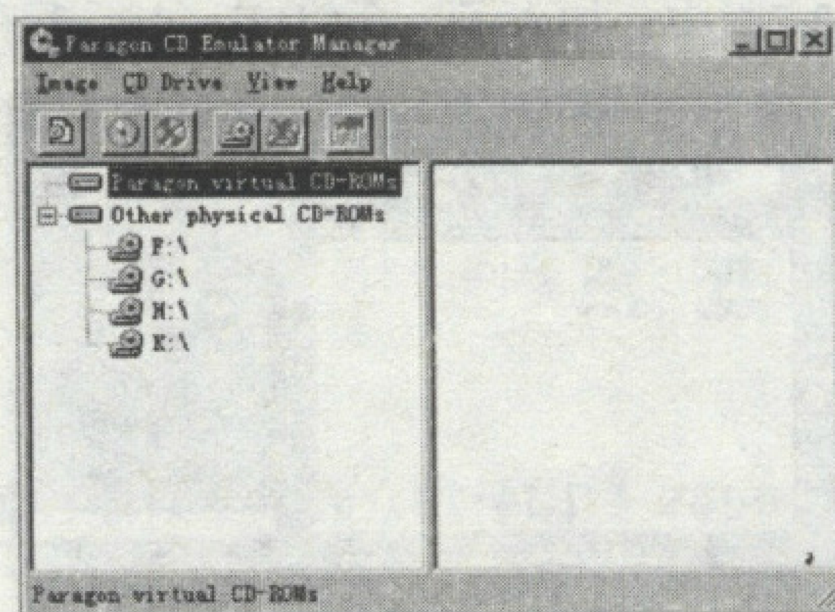
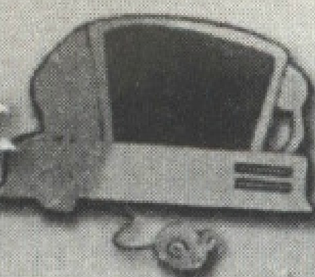


图11



绍了）。

使用中的问题：

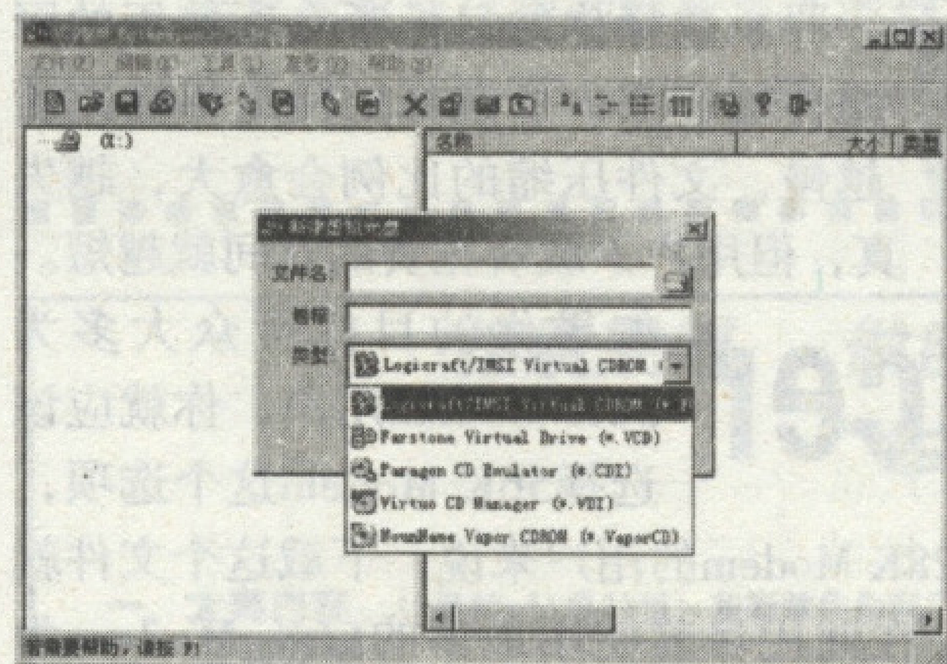
接下来，综合地谈谈这几款软件（只包括Virtual CD，Virtual Driver，VcdromX，WinOnCD和VaporCD）使用中的各种问题。

1. 制作映像文件的速度

以VaporCD最快（5分钟左右，以600MB大小的光盘为准，下同）；WinOnCD其次（7-8分钟）；Virtual CD和VcdromX的速度还可以让人接受（Virtual CD大约需要12-15分钟。VcdromX受各方面影响比较多，速度不定，但是和Virtual CD相差不多）；而唯独Virtual Driver的时间最长，短则20分钟，长则40分钟，简直让人无法接受！听着光驱怪叫，真不知道是在节约光驱，还是在折磨光驱。所以比较现实的办法是用VcdromX来制作Virtual Driver的光盘映像文件。

2. 映像文件的类型

以上各款软件生成的映像文件，文件扩展名各不相同，不能通用。而VcdromX专门生成映像文件，也可以直接从硬盘中抽取各目录、文件，将它们生成映像文件。特别值得一提的是，VcdromX的3.6版本可以制作以上各款软件的映像文件（如图12），以前的版本只支持Virtual CD和Virtual Driver。可惜VcdromX的试用版本仍然有性能限制。


图12

另外，Virtual CD和WinOnCD的映像文件带有自己的图标，这样比较容易辨认，也不容易发生误删除现象。而Virtual Driver和VaporCD使用了Windows默认的未知文件图标，所以要小心，发生了误删除事件可就追悔莫及了！

3. 是否支持虚拟其它软件的镜像

也就是说在制作映像文件时能够辨认出其它软件的虚拟光驱，然后再次虚拟。这一招可以用于转换映像文件类型。只有WinOnCD不能识别其它软件的虚拟光驱。其实，应该说WinOnCD是最聪明的一款软件，它只识别物理光驱，对别家软件的虚拟光驱不闻不问。但是聪明不见得就是好，其它软件都可以任意再次虚拟别家的虚拟光驱，这样做对用户来说十分方便。

4. 是否支持压缩

Virtual CD和Virtual Driver支持在制作映像文件的时候支持压缩，这样可以节约硬盘空间。具体的压缩率，视光盘中文件的类型而定。最令我吃惊的一次是制作Kill98的光盘，竟然将一张300M的光盘压缩成了十几兆。当然，许多游戏光盘已经经过了压缩，这时再进行压缩也得不到什么甜头了。

VaporCD不支持压缩。VcdromX制作映像文件也不提供压缩过程。解决方法是对虚拟好的光驱进行再次虚拟，同时完成压缩。

5. 读盘能力

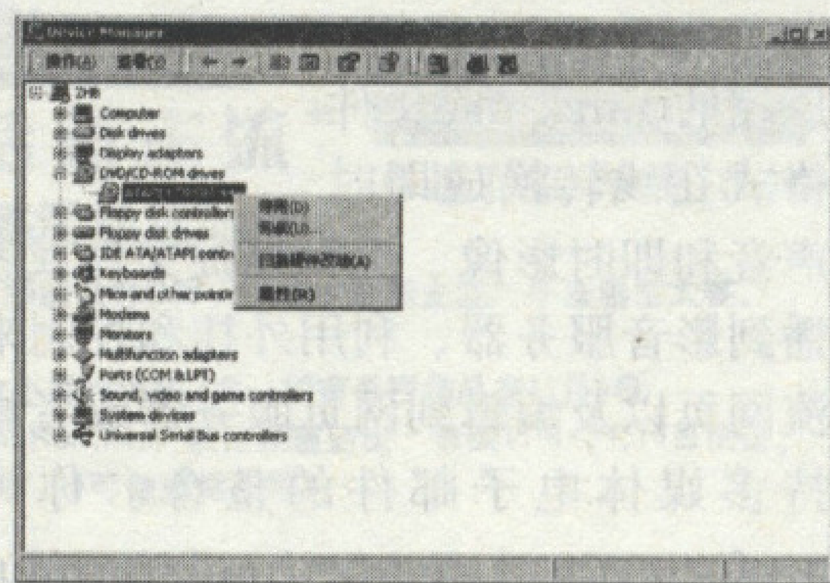
Virtual CD，Virtual Driver，VaporCD都提供了忽略坏道的功能。其中以VaporCD的能力最强。一些Virtual CD，Virtual Driver不能虚拟的光盘，VaporCD也能顺利完成虚拟过程。

WinOnCD虽然没有提供忽略坏道的功能，但是读盘性能也不错。VcdromX是用文件虚拟光盘，所以遇到读不出来的文件可以跳过去（只要不是重要文件就好）。

6. 盘符顺序问题

有一些游戏要求游戏光盘必须放在第一光盘驱动器中，而有的则要求游戏光盘必须放在安装游戏时的光盘驱动器中。所以，需要根据游戏调整光盘盘符顺序。

在Win9x中安装虚拟光驱软件，它们会自动强占第一光盘盘符，这样一般可以满足多数游戏的要求。遇到特殊情况，可以通过“控制面板”→“系统”→“设备管理器”→“CD-Rom”→“设置”，调整各个光驱的“开始驱动器号”和“最后驱动器号”改变光驱盘符，需要重新启动。


图13

在Win2000中，虚拟光驱软件无法强占到第一光盘盘符。所以只能手工改动，有两种方法。一种是暂时将物理光驱停用，进入“控制面板”→“系统”→“硬件”→“设备管理器”，选择CD-Rom Drivers，单击“停用”，这样就停止了物理光驱的工作（如图13）。需要时使用相同步骤，选择“启用”就可以恢复。另一种方法是根本改变物理光驱的盘符。在Win2000中更改盘符比Win9x中要麻烦一点儿，我也是在论坛上请教别人才学会的。（下转20页）

在线即时影音——RealProducer

河北 廉育功

当你看到有些网站提供在线试听音乐，甚至还提供观赏影片的时候，一定让你又爱又羡慕，很希望自己也能把拥有的影音资源用这种方式与大家分享，或是放上个人网站供人欣赏。到底这些在线即时影音文件是怎么做的？怎样才能完整而又不让用户花太多的下载时间就能欣赏到丰富的影音内容呢？其实也不难，只要使用RealProducer软件，就能通通搞定。

先说一下有名的RealAudio跟RealVideo的多媒体格式。这两种音乐和影片的格式，可以让用户通过网络在线欣赏到多媒体文件。而要制作这两种格式的多媒体文件，可以使用RealProducer或是PealEncoder这两套影音编辑软件。

RealProducer就是用来制作即时声音与即时影像内容的工具，它可以把AVI、WAV以及未压缩的Quicktime文件格式在线转换成即时声音和即时影像、现场捕捉文件或者现场广播到影音服务器、利用外挂和控制来制作可行的资料流网页以及编辑到网页服务器或者影音服务器，还支持多媒体电子邮件的整合。你可到"http://proforma.real.com/rn/tools/producer/index.html?src=prdctmn_061900,prdcr_062300"下载最新版本的RealProducer软件。连上该网页后，填好所有详细资料，按下网页最下方的"Download Now"按钮就可送出资料。

在下一个出现的网页中，选择你要下载的位置，挑选一个离你最近的服务器所在的位置，按下连接键就可开始下载。下载完后，可执行安装程序进行安装。安装完后就可进行在线即时影音文件的制作。有一点必须提醒你：你最好先确定你有最新版本的RealPlayer G2软件，因为这样你才能正确浏览你自己制作的文件。最新版本的RealPlayer G2可在"http://www.real.com"上找到。

下面我们以RealProducer把wav文件转换成Realaudio的rm文件格式为例，来介绍一下基本用法：

一、开始转换音乐文件

1.点选"开始"→"程序集"→"Real Producer"。

2.在出现的转换精灵窗口中，点选"Record From File"，再按"OK"。

3.点选"Browse"按钮以选择你要转换的文件。

4.在打开旧文件窗口中点选你要转换的文件，再按下"打开旧文件"。

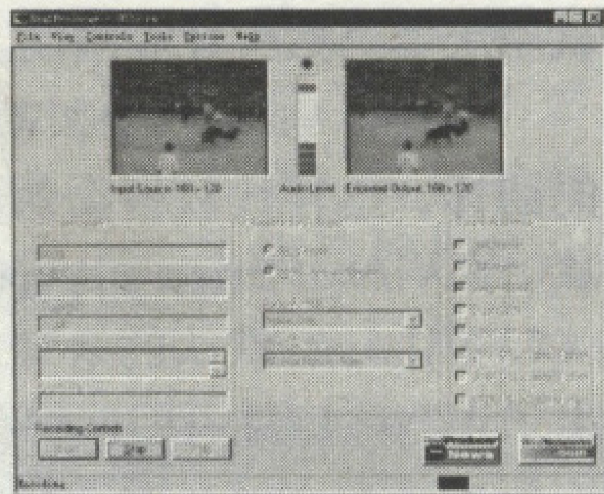
5.确定文件正确，按"下一步"继续。

6.在这个窗口中填入你想要呈现的说明资料，例如Title中填入此文件要呈现在窗口上的名称标题，作者可以填上自己的名字等等。

7.选择你所要制作多媒体文件的网络传输速率，有单一或多重传输速率两种。单一是指这个文件只提供一种网络观看速率；多重是可以依照用户不同的网络速率来呈现适当的观看速率。在此以选择单一传输速率为例，点选"Single-rate for Web Servers"，再按"下一步"。

8.选择你的目标听众所使用的网络传输速率。所选择的网络传输速度越慢，文件压缩的比例会愈大，越失真，但用户下载所花费的时间就越短。如果你的目标听众大多为56K Modem用户，你就应该选择56K Modem这个选项，但对那些28K Modem的用户来说，下载这个文件就会有些吃力。在此用目前使用最多的56K Modem为例，点选"56K Modem"后，按"下一步"继续。

9.选择所要制作音乐文件的模式，是只要声音部分、声音跟背景部分还是只要音乐部分，我们如果希望保持完整的音乐，就选择"Voice with Background Music"，然后按"下一步"。



10.输入转换完成后存档的文件名和位置，按"下一步"。

11.确定一下你的设定是否都正确，若是，可按下"完成"。

12.按下"Start"按钮开始进行转换。

13.转换完成出现提示窗口，可按"Close"关闭。

14.可以在你刚刚指定的存储位置找到这个rm文件，你可以双击这个rm文件测试一下转换的效果。

这样就完成了音乐文件的一个转换过程，你可以

把这个文件直接用E-mail (当然要放在附件里)寄给朋友，或是自己保存。这个转换完的文件比原来的wav格式文件小了1/5左右，这个压缩比率会随着你选择的目标听众的网络传输速率而有差别，如果你选择了“28K Modem”的传输速度，其压缩比率就可能是1/10左右。

二、把音乐文件放上网页

现在我们可以利用RealProducer把做好的rm文件做成网页供网友在线试听。

1.在RealProducer窗口中，点选“Create Web Page”(如果你重新启动了RealProducer，就要先把同时出现的转换精灵按“Cancel”取消)。

2.按“Next”继续。

3.按“Browse”选择你要做成网页的多媒体文件，选好后按“Next”继续。

4.选择这个多媒体网页的呈现形式：是要另外呼叫外部程序，还是直接内嵌播放界面于网页中？在此以“选择直接内嵌播放界面于网页中”为例，点选“Embedded Player”，再按“下一步”。

5.选择你想要呈现的播放界面类型。这里选择标准的播放界面，点选“Standard Player”。

另外，如果你想让音乐文件下载完后就立刻开始自动播放，应把“Auto Start”选项打勾，按“Next”继续。

6.输入你想对这个文件加上的标题，按“Next”继续。

7.输入你要为这个网页指定的文件名以及存储文件的位置，按“Next”继续。

8.制作完成。你可以按“Preview”预览该网页的内容，或是按下“Finish”直接关闭。

9.你可以在刚刚指定的文件位置找到一个html文件和一个rpm文件，双击该html网页内容就会看到多媒体格式已经内嵌于网页中了，你可以测试一下是否可以正确播放。

当你把这个网页上传到网页服务器时，你既要把html文件上传，还要把这个rpm文件也一起上传到同一目录下，以免播放时找不到该文件(那样就不能正确收听了)。制作在线RealVideo的方式和步骤大致相同，只要你是avi、mov或qt格式的影像文件，就可以被RealProducer转换成即时影像文件。如果你在播放已作出的即时声音和影像文件时有问题，可以连上网络，让Realplayer在线更新元件，就可以正常播放了。



别具一格的Win病毒免疫工具——终极防线

山东 黄家贞

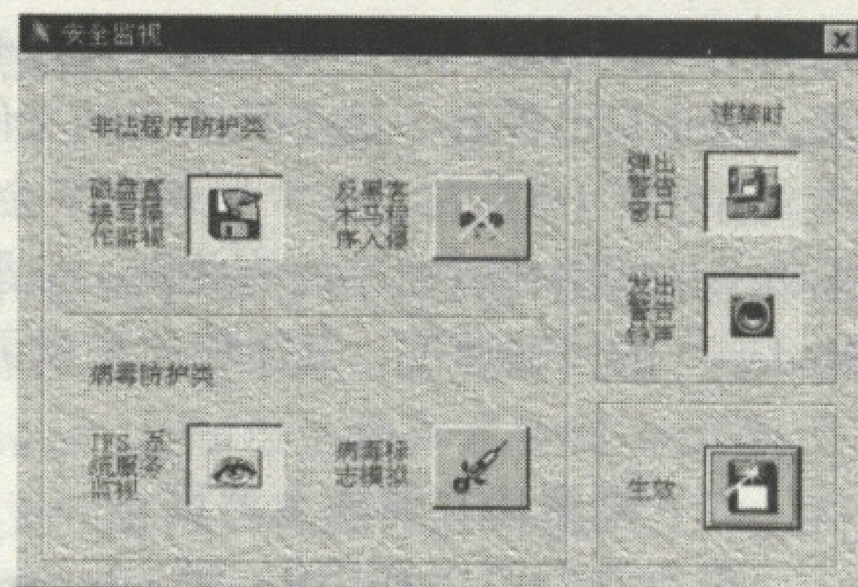
常规反病毒软件都是检验病毒特征码来查病毒，这种方法虽然有效，但电脑运行速度会受到一定影响，并且有误查。最重要的一点是，反病毒永远跟着病毒走，即出现一种新的病毒后，反病毒公司要挑选它一段不易误查的代码作为特征码来识别它。但只要病毒稍一改变，其特征码也会随之改变，杀毒软件又必须相应地升级病毒库，这样反病毒就步步处于被动。“终极防线”采用与此完全不同的防毒机制，能够对已知或未知WIN系统病毒进行免疫，它还能当作一块文件目录保护卡使用，起到硬件保护相同的功能。

“终极防线”的工作原理

终极防线监控所有病毒可能用到的系统服务功能，如文件挂钩服务，95/98 系列的病毒就是通过它进行拦截文件操作，来感染可执行文件的，而这一服务除系统监视程序和查毒软件，其它的程序不应该用到它，一旦该服务被调用，假如它不是以上两者，那就说明该程序已被染毒，终极防线会立即实施屏蔽并警告用户。而系统监视程序和查毒软件的正常调用可以通过用户的设定来忽略掉它们。这样既防住了病毒又没有阻碍正常程序的进行。正是由于它特有的防毒方式，使得终极防线具有能以不变应万变的特点，因而无需通过升级来应付千变万化的病毒!并且终极防线只是过滤一下系统服务申请，所以没有任何速度上的影响！另一大优点就是终极防线屏蔽掉病毒的服务申请后，病毒并不知道（没返回给它错误码），它仍以为一切正常，象往常那样在您的电脑上打上驻留标记，这样即使在您去掉终极防线后，由于电脑已有了此病毒的驻留标记，您的机器仍具有免疫力。这就是终极防线病毒免疫功能的原理。



终极防线又是一块使用方便的（文件|目录）保护卡，它能限制文件|目录的使用范围：只读，隐藏，拒绝任何操做等。使用时只要把文件|目录的图标拖进保护卡对话框内就行，一切只是拖动那么简单。您也可以设置复杂的条件字符来完成一些更方便的功能。终极防线还监视着您的磁盘，Format和直接读写磁盘都会向您发出警告。为了区分正常操作和恶意破坏，您可以忽略掉所信赖的程序。比如您要用Hexedit直接修改磁盘，您只要把Hexedit的图标拖入忽略对话框内，这样Hexedit的一切磁盘读写操作终极防线就不管了。记住别把可能带毒的程序忽略掉哟。



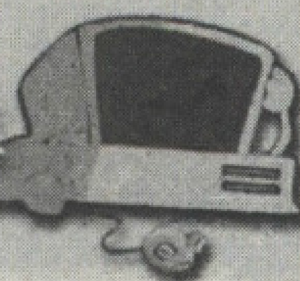
文件的撤销与恢复功能

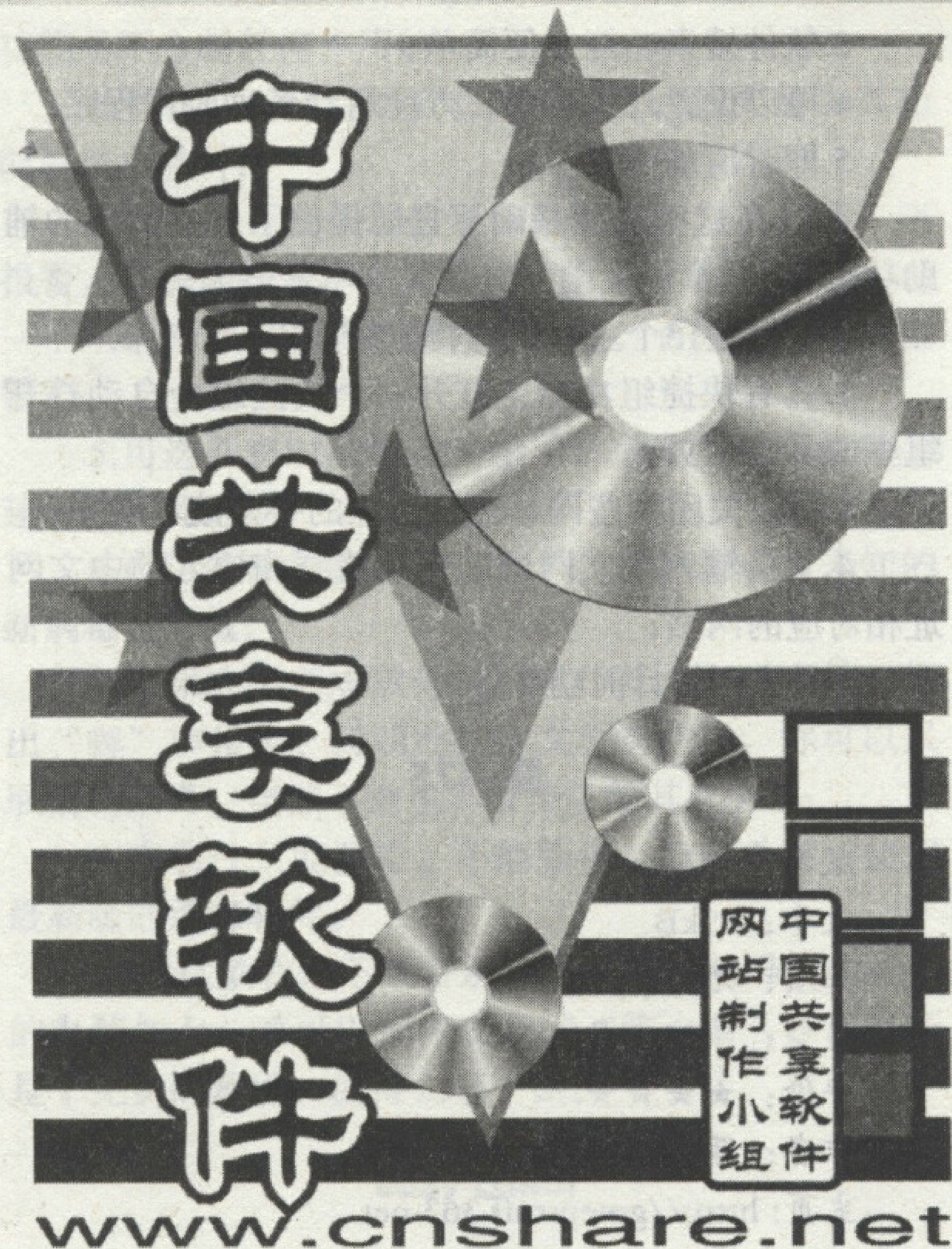
终极防线的文件恢复功能通过系统底层操作，全程记录下指定文件任何一步的修改，从而实现对文件任意一个时段状态的轻松恢复。这项功能完全消除了误操作对用户工作可能造成的影响，是办公室工作中一个非常实用的工具。

软件特点

(1)对常见的Win9x系统型病毒(CIH，PE_CAW等)具有免疫作用。(2)使用非特征码防毒技术，无需升级病毒库，对未知病毒一样起作用。(3)由于不采用特征码查毒，也就不占用系统资源。(4)能对电脑上的任何文件或目录进行写保护，防止他人删除。(5)监视直接磁盘读写，有效防止恶毒程序或病毒对您硬盘的破坏。(6)随时记录指定文件的变化情况，必要时能恢复其各时期的状态，有效防止用户对重要文档资料的误操作和病毒带来的破坏终极防线当然还有其它的一些功能，如“系统优化”等，你还是自己下载来试用吧。它是免费软件，大小为：482KB，下载主页：http://syser.xiloo.com/。

最后要说明两点:1.终极防线是一个“系统”监视程序，能防针对95/98系统各种已知未知病毒。如CIH，PE_CAW等。但对针对某种应用程序的病毒(如宏病毒和邮件病毒)还不能防。2.终极防线是个病毒“免疫”程序，只能防不能杀，因此在运行它前请确认机器没被病毒感染。





9月的哈尔滨已到了初秋的季节，天气阴霾，不知不觉中就使人心情变得沉重起来。纵观中国的共享软件行业，阿楠突然想到用一句非常沉重的话来形容，那就是“在夹缝中生存，过着前有狼，后有虎的日子。”所谓前有狼：在盗版市场里，只要几元钱就可以买到自己想要的软件；所谓后有虎：以中国现在的状况，想让普通用户去花10几20元钱注册共享软件简直是不可能的事情。一个行业已经到了“前有狼，后有虎”的境地，想发展就要付出比正常情况多几倍的努力，这种在“夹缝中生存的日子”，希望能早日结束。

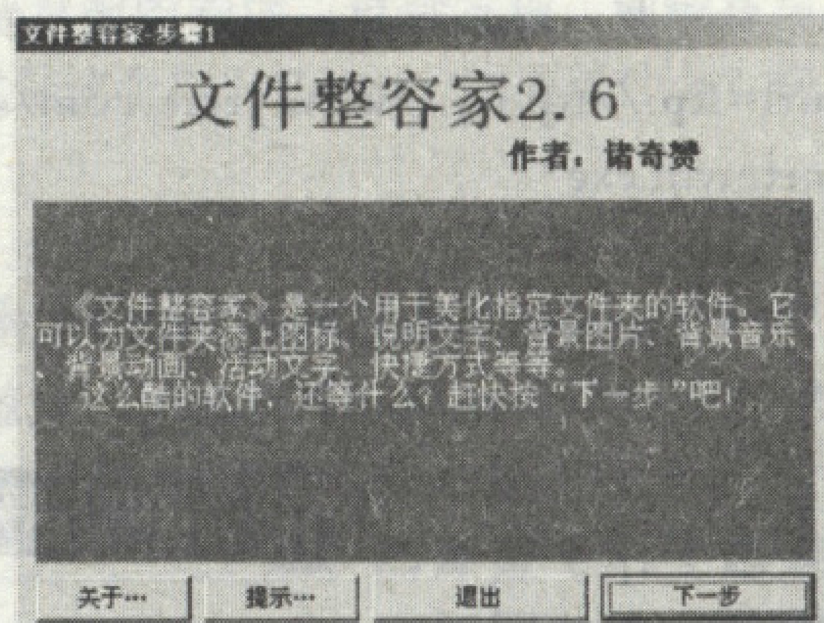
文件整容家

版本：2.6.0
大小：58kB
性质：免费
类型：其他软件
评价：★★★★
作者：诸奇赟
主页：http://thomasz.top263.net/
下载：http://www.cnshare.com/openfile.asp?id=3542

大家平时打开一个文件夹时，总可以看到左上角蓝天白云图以及文件夹名称、文件属性、预览图等；在“我的电脑”，“Windows”等特殊文件夹中还会有不同的图案，这就是Win98以上版本的“以Web方式浏览文件夹”的功能。然而大家看多了也许就会觉得单调乏味，能否把图案改一下呢？作者诸奇赟编写的这个叫“文件整容家”的软件就是出于这样的初衷。

“文件整容家”可以将任意一个文件夹整理得既美观又实用，变成一副你根本想不到的“嘴脸”，具体说来它有如下一些神奇功能：

1.改变文件夹的图标；
2.加上悬挂式说明文字；
3.在打开文件夹时显示消息,或要求输入密码；
4.一进入文件夹直接跳转到某个网址；
5.添加文件夹窗口的背景音乐、背景图片；
6.在文件夹窗口里加入文字、字屏、超级链接、水平线、图片、动画等；
7.改掉关于文件属性说明的文字；
8.设定文件列表的前景色、背景色、背景图片；
9.在桌面、“发送到”菜单等处自动生成该文件夹的快捷方式。



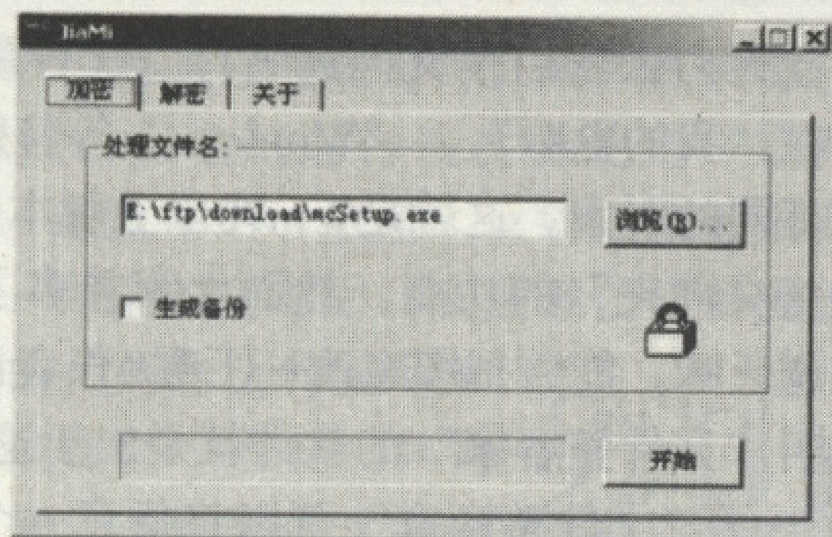
软件本身是用VB来编写的，所以在使用时机器里应该有VB6.0的运行库，如果没有的话，可以到作者的主页上去下载。

文件加密精灵

版本：1.0
大小：29kB
性质：免费软件
类型：安全工具
评价：★★★
作者：曾庆顺
主页:i51.home.china.com
下载：http://www.cnshare.com/openfile.asp?id=3459

大家有没有遇到这样的情况，由于你的电脑没有什么保护措施，可能经常还未会有人去用你的电脑，而且你电脑上某些软件或某些文本是不想让别人用或者看的，怎么办呢？为了更好地保护我们的电脑，这

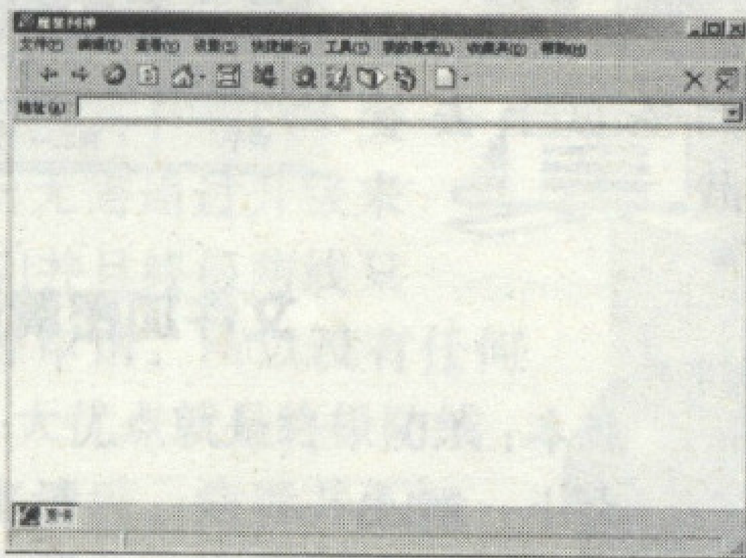
里阿楠向大家推荐这个叫“文件加密精灵”的软件，有了它就可以保护我们机器上的程序和文本。这个软件所采用的密码可以由中文组成，不但支持256个字节的长密码，而且还区分大小写。但是软件本身还有一些不足之处，其最大遗憾可能就是不能对文件夹进行加密，希望作者在以后的版本中加以完善。



魔装网神

版本：2.01
大小：1375kB
性质：免费软件
类型：浏览工具
评价：★★★★★
作者：张戬昊
主页:http://go.163.com/~zjhgd/
下载：http://ilike.myrice.com:8080/cgi-bin/dl.pl?url=ftp://ftp.cq.ilike.myrice.com/soft/soft_browse/netmyth.exe

还记得很久以前我在DOWNLOAD上看到一个叫NET CAPTOR的网络浏览器时，我就深深地喜欢上了它，而且还在一些杂志上作了整版的推荐，与此同时也在感叹，为什么国内就不能有这么好创意的软件出现呢？前几天在“海阔天空”上突然发现了这个叫做“魔装网神”的软件。当我刚看到它时，还没有什么感觉，可是DOWN完安装以后，才让我大吃一惊，原来国人也可以编出这么好的软件。当我看到作者的个人简介后，居然又让我吃了一惊，原来作者是一个仅有17岁的“小程序员”，看来我们中国的软件业是“后继有人”了。现在就为大家介绍一下“魔装网神”的主要功能。



1.多页浏览网页，减少系统资源占用。可以开启近乎无数个页面；

2.软件占用系统资源少，浏览速度快，较IE稳定，有保护IE内核出错功能；

3.软件搜索功能方便简单；

4.可以设置外接程序，方便启动各种应用程序；

5.即时清理内存。

而且在这些功能基础上它还提供了一些其他的辅助功能：

1.能设置15个主页地址，方便简单；

2.具有快捷组功能，打开一个快捷组会自动打开组里的多个网页；

3.可以关闭某些网站在状态栏的字条滚动效果；

4.支持输入中文网址，自动找到和输入的中文网址相对应的网站；

5.具有网络计时功能。

酶-175

版本：1.1
大小：79kB
性质：免费软件
类型：系统工具
评价：★★★★
作者：蔬菜工作室
主页：http://greenstuff.363.net
下载：http://www.cnshare.com/openfile.asp?id=3549

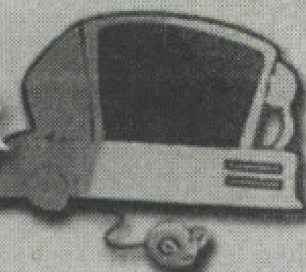
你现在是不是还在为病毒的侵害感到困扰呢？如果是的话，我建议你每隔几天就用杀毒软件来清理一次你硬盘中的病毒。不过话又说回来，杀不如防，为什么不在病毒入侵以前就给我们的机器加一道“防火墙”呢？

酶-175是一个万能防病毒软件，它可以阻止病毒的传染。运行它以后，你就可以放心地去执行带毒文件而不用担心会被传染，运行来路不明的文件也就不用怕了。更重要的是它不是特征码防毒，可防所有的Win9x下的文件病毒（即类似CIH的病毒），当然也可以对付未知的新病毒。在发现病毒试图进行传染的时候它会通过机箱内的蜂鸣喇叭发出“嘟”声报警，并阻止病毒的传染行为。这样虽然病毒已经驻留内存，但无法对其它文件进行传染，使你的电脑百毒不侵。

名称：酶-175
版本：1.1
出品：蔬菜工作室
日期：2000.9
平台：Windows9x
授权：免费软件
E-mail：greenstuff@263.net
主页：http://greenstuff.363.net
主页上还有蔬菜工作室出品的其它软件下载，欢迎访问！

在运行此程序以前还有几点需要注意：

1.运行此软件前，需确保本机无病毒，否则防毒



功能是不会起任何作用的；

2.本软件运行后便启动防毒功能，如要解除其功能就退出软件；

3.可选是否在发现病毒传染动作时发出“嘟”声报警，如关闭报警声本软件仍会阻止病毒传染；

4.请确保机箱内的蜂鸣器可用，否则将听不到报警声；

5.可选开机时自启动，给予你的电脑全程保护。建议使用此选项；

6.可防各种类似CIH的Win9x文件病毒，对未知的新病毒也有效；

7.如果在运行本软件后，执行某个EXE文件，发出“嘟”声报警，说明此EXE文件有病毒，你可以采取措施杀毒。当然不杀也不会传染给其它文件；

8.本软件只能防毒，不能杀毒。如需杀毒请使用最新版的杀毒软件。

虽然这款软件不具备杀毒功能，但起码能为我们的电脑加上一道可以让你安心的“防火墙”，而且还是个免费的软件，值得大家一试。

Easy Editor

版本：1.0

大小：791kB

性质：免费

类型：文本编辑

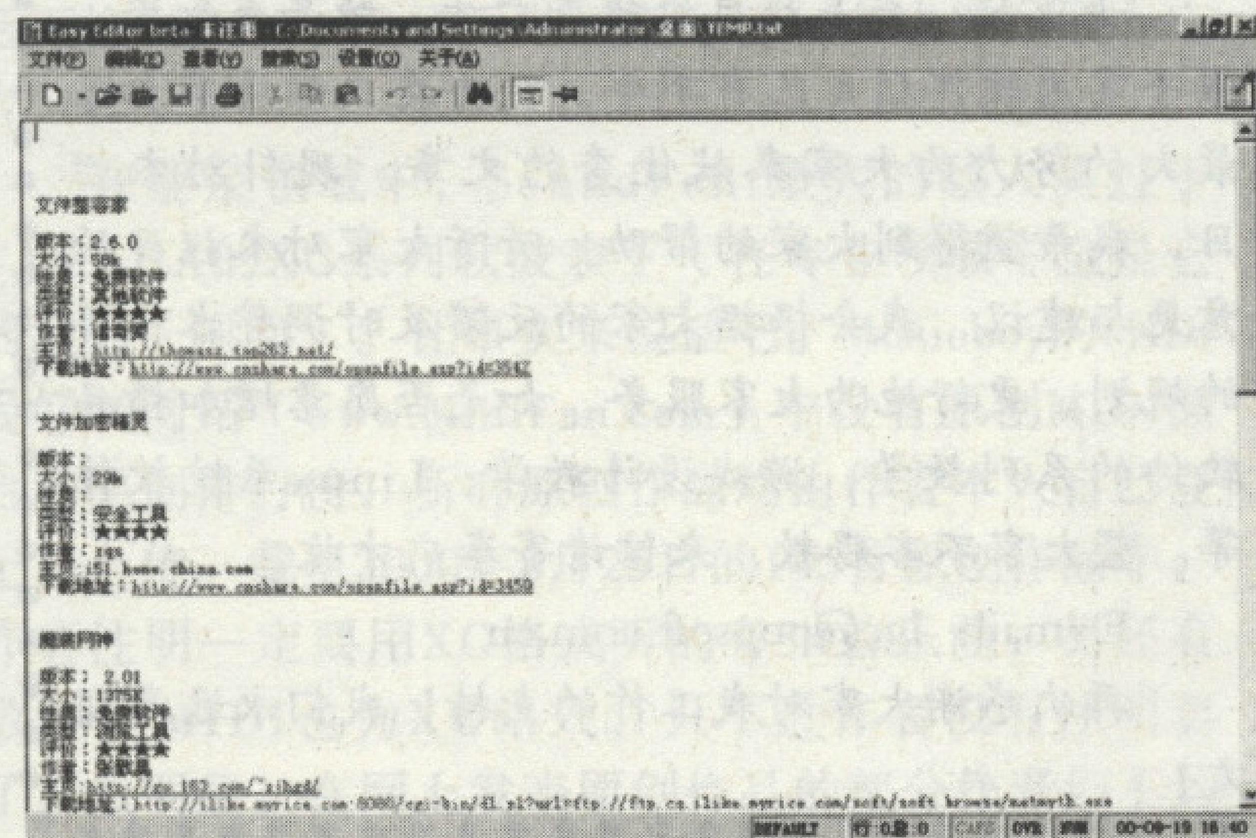
评价：★★★★★

作者：prefix

主页：http://prefix.csw.cnshare.net

下载：ftp://csw.cnshare.net/pub/csw/prefix/mine/ee-v1-i.exe

你现在还在用Windows自带的记事本作为你的文本编辑工具吗？如果你还在用的话，我劝你还是放弃那已过时的东西吧。现在的文本编辑工具有很多，为什么不试试一些新的呢？今天阿楠给大家带来的就是一个非常优秀的文本编辑器，它的主要功能有：



1.能够编辑无限制体积的文件（但受限制于内存的大小）；

2.能够重做与撤消各100次；

3.能够对URL与E-mail等链接高亮显示，并能通过点击直接打开链接；

4.支持文本的拖动，支持Rich Text Format（RTF）文本，支持BIG5、GB2312、Shift-JIS3种最常用的内码。打开非GB2312内码的文本不用另外启动多内码程序，也无须IE的多语种字库支持；

5.内置的内码转换引擎使用重编码的方式工作，所以不存在字库大小的问题；

6.带有最多10个剪贴板，能够监视剪贴板，自动粘贴剪贴板的新内容，能够插入文件；

7.打开文件之前能够对文本进行预览，能够定时对文件存盘；

8.能够放大/缩小显示的文本，能够显示背景图，对HTML文件按语法显示不同颜色；

9.支持双字节。

如果大家仔细看配图的话，就会发现，阿楠在写该文的时候用的就是这个Easy Editor，你还等什么？快去找一个试试吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第11期\BBX\下。

软件作者专访——盛泉虎（DREAM EDIT的作者）

盛泉虎作为DREAM EDIT的作者，在一开始的时候就把DREAM EDIT作为免费软件来发布，而且在短短的1年多时间里，就更新了100多次，这些都是阿楠非常感兴趣的地方。下面就是阿楠和盛泉虎的一些聊天片段。

阿楠：首先能不能简单介绍一下您的成长历程。

盛泉虎：说到成长历程，我也不知道该怎么讲，就随便讲讲了。我呢，是南京大学生物系毕业的。不过，当时在南大的时候，跟计算机系的几个朋友特别熟，经常一起打排球。同时，我自己也比较喜欢计算机，跟他们在一起呢，也可以经常上

机。只是当时学的是Fortran77，不是很实用，就自学了C、PASCAL和Foxbase。时间很快，就到考研了。我考的是上海生化所丁达夫教授的生物信息学实验室，是生物与计算机的交叉学科。可惜的是，我的英语太差，没能考上。丁教授把我招到他实验室工作，一直到现在，已经5年多了。在这里，开始我是在Unix下编程序，搞科研。后来，微机发展很快，速度提高了，我就开始在微机上编程，从C++Builder，后来改成Delphi。在这儿，我要感谢大富翁论坛（www.delphibbs.com）以及在那里不断回答问题的众位兄弟，是他们让我迅速入门，享受到编程的乐趣。

阿楠：当我看了DREAM EDIT的更新记录时我发现，从1998年8月到2000年2月29日仅仅1年多的时间里就更新了100多次。是什么动力让你可以在1年多的时间里这么频繁地升级呢？兴趣？压力？还是什么其他的原因呢？

盛泉虎：应该是兴趣吧。怎么说呢？当时，我自己也把它当成一台灌水机，可以不停地向BBS发文章，长经验倒是小事，但看到大堆的文章都是自己发的，哈哈，还是蛮有趣的。在这个过程中，因为自己不停地在用，就会不停地遇到问题。既然是自己的软件，自己用得不顺手，就立刻改进。当然，也有很多网友给予我帮助和建议，让我知道我的软件还是有很多人喜欢的。作为一个自由软件的作者，也不图别的，只求有人觉得软件写得还不错，还可以用用，那也就满足了。很多网友提出的建议是很有创造性的，我觉得非常有意义，也就马上改进，更新版本了。现在，我更新版本已没有以前那么快了，主要原因是事情比较多，只能尽力而为。毕竟，这是个业余时间的作品，还希望大家谅解。

阿楠：那您对以后的共享软件或者自由软件行业怎么看，是充满信心？还是前景暗淡？

盛泉虎：就目前的共享软件或者自由软件行业，如果把它作为一个盈利的行业，在国内，我不是很看好。因为我觉得，想要现在的网虫们出钱来买软件，还是不太容易。那么多选择，那么多盗版，用什么不可以，非得用你这个花钱的？但我觉得，至少从我自己的角度出发，自由软件，对于我来说是个锻炼的机会，是个交朋友的机会，也就是说，是为以后的创业打基础。同时，通过写这些软件，也增强了自己自信心。所以，我觉得，自由软件或者共享软件还是有其生存的意义，虽然对其盈利，我不抱什么希望，但对它的存在，我还是充满信心。

阿楠：任何行业的发展都会遇到苦难与险阻，那么对待这个行业以后的发展，也请您谈谈自己的看发。

盛泉虎：除非国内对共享软件看法改变，认为花钱买软件是正常的，否则，要出几个好的共享软件是可以的，但要出大量好的是不可能的。软件做得越好，就越需要时间和金钱。记得前段时间看到一篇关于如何赚老外的钱的文章，是一个共享软件作者写的。他当时也提出了这个问题，在国内，想要通过共享软件来赚钱，不容易，那为什么不把眼光放远一点，赚老外的钱呢？我觉得，就目前来看，作为共享软件作者，要么把软件卖向国外，要么找份好工作，休闲式地开发。否则，直接作为免费软件算了，省得还为没能赚到钱，或者自己辛苦开发的软件被盗版而烦恼。

阿楠：对于很多初学编程的人来说，编程既是枯燥的事情又是令人向往的事情。每个人对待编程也都有自己的看法，不知道您是怎样看待这种“枯燥”而又“繁重”的工作的？

盛泉虎：对于我来说，编程是件很有趣的事情，所以，我并不觉得它枯燥。特别是当自己的软件得到别人的承认，那种感觉真的很棒。当然，我也没有把编程当成生命的全部，我也爱好运动，喜欢篮球场上汗水纷飞的感觉。我觉得，我的心态还比较好，比较放得开，没有自己给自己太多的压力。可能也是这种心态，使得我不想开发共享软件，只想写一些免费软件，自己开心，别人也开心。

大家好，我是栏目编辑李广才，绰号李红警，接手实用软件栏目已有半年，我会在工作中尽自己最大的努力为大家奉献优秀的文章。现针对本栏目，我希望得到大家的帮助，听听大家对本栏目的意见与建议，我会根据大家的反馈及时调整本栏目的规划，更好地为大家服务。如是否愿意增加精品软件的系列教学；游戏设计教学；Linux系统软件等。望大家不吝赐教，来信请寄李广才收。

E-mail：lgc@popsoft.com.cn

再次感谢大家对我工作的支持！我们永远是朋友！

洗耳恭听SoundFont

北京 Musicboy

关于SoundFont

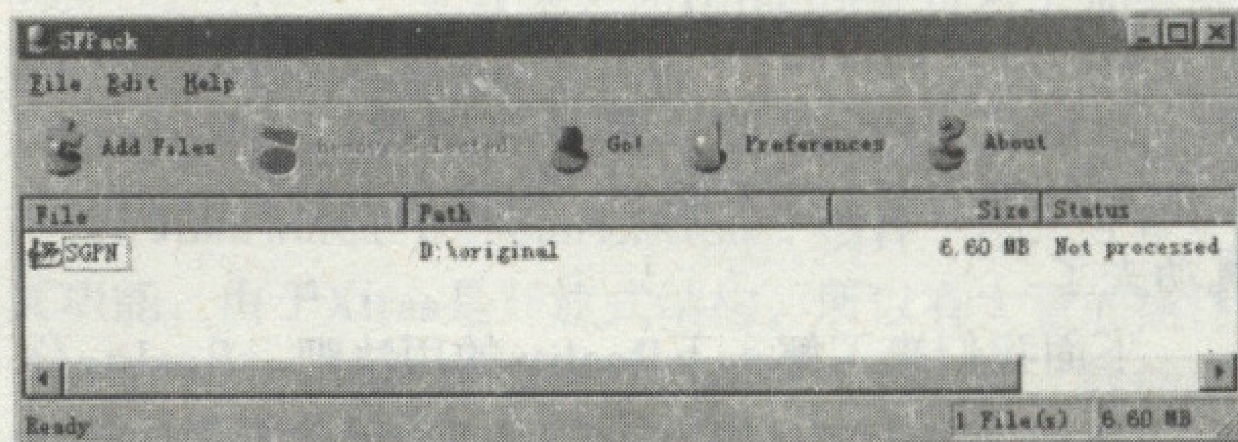
《大众软件》2000年第14期上，云南一位仁兄写的《再听SoundFont》对本人Musicboy的《聆听SoundFont》上的一些谬误进行了指正，在下虚心接受。但经后来实践发现还有一些欠妥之处，在此与大家一起探讨。《再听SoundFont》一文中说可自由更换音色库正是SoundFont的最大优势，此言极是。SoundFont技术使你有了一个可以无限扩展的音源，但它的不足也很明显。首先16M的容量限制了音色库的装载。众所周知，采样率越高，音色就越逼真，所占空间也越大。我曾经见过一个8M的SoundFont，其中只有钢琴一种乐器，听起来可以说相当逼真了，个人感觉比专业音源中的钢琴音色还要好。但16M能装下几个这样的音色库呢？Sound Blaster Live!自带的8M标准音色库中的有些音色确实令人不敢恭维（在此就不点名了，给它留点面子）。这16M的瓶颈限制了音色库质量上提高，创新要下大功夫了（其实现在有一个叫Reality的软件已经解决了这个问题，只要你的内存足够大，想装多少SoundFont都不在话下。本文后面将对Reality的使用做详细介绍，在这里先做个广告^_^）。

在业余领域中，SoundFont最大的敌人莫过于YAMAHA的XG系列软波表了（在专业领域中全是它的敌人，呵呵）。让事实来说话吧。Musicboy的MIDI爱好者网站（www.MidiFan.com）中设有原创MIDI擂台和原创排行榜，所有原创作品均由作者本人自己登记并上传。截至2000年8月25日的145首原创作品中，作者注明一定要用XG格式听的有34首乐曲，另还有数10首MIDI也为XG格式，只不过作者没有注明罢了。很明显，在网上发表原创作品的部分作者们不约而同地选择了XG格式。WHY？我认为是XG丰富逼真的音色，多种MIDI特效再加上“免费提供”击败了其它格式。

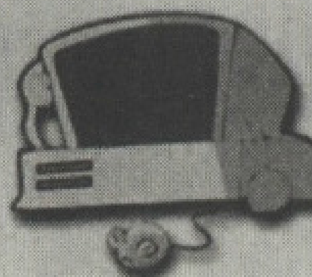
XG特有的一些MIDI特效使得音乐不再是几个音色简单的叠加，会让各个音色更加圆润。使用各种控制器，还可加入合唱、回声等效果，再加上用XG EDIT调整各种音色参数还可创造出新的音色，这都给乐曲带来了质的飞跃。而且不管你的声卡有多烂，只要有一个可以免费使用的XG软波表照样能听出很好的效果，何乐而不为呢？反观SoundFont，要有一块还算说得过去的声卡支持它，而且从网上Down下来的MIDI也就只能用那基本的128种音色听（如果在下MIDI时再要求我下一个N多兆的SoundFont才能听到最佳效果，我连杀了站长的心都有），可扩展性未免欠缺一些。

关于SFPack

上次给大家介绍了一个叫SfArk的软件，专门压缩SoundFont。没几天，SfArk已经过时了（不由感叹：这就是信息时代呀），在下发现了另一个压缩SoundFont的好东东——SFPack。咱们对比一下，一个6.60M的SF2文件，WinZip压缩后为5.89M，经SfArk压缩为2.73M，而用SFPack压缩后的文件只剩下2.04M，吓人吧。SFPack使用起来异常简单，点Add Files选择一个或多个SF2文件，然后按“GO!”，一切OK。解压缩时选择一个SFPack文件，它会自动跳出来为你解压缩，很方便的（见图一）。

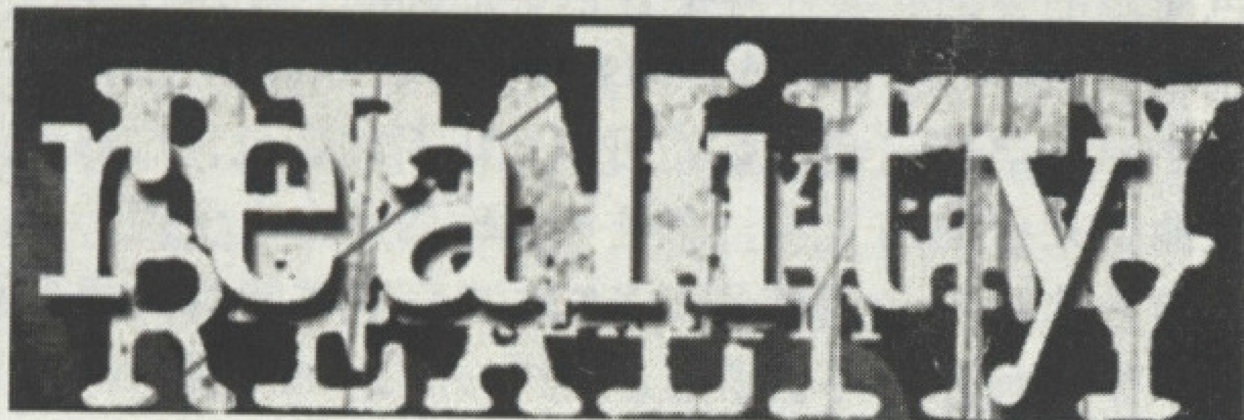


图一



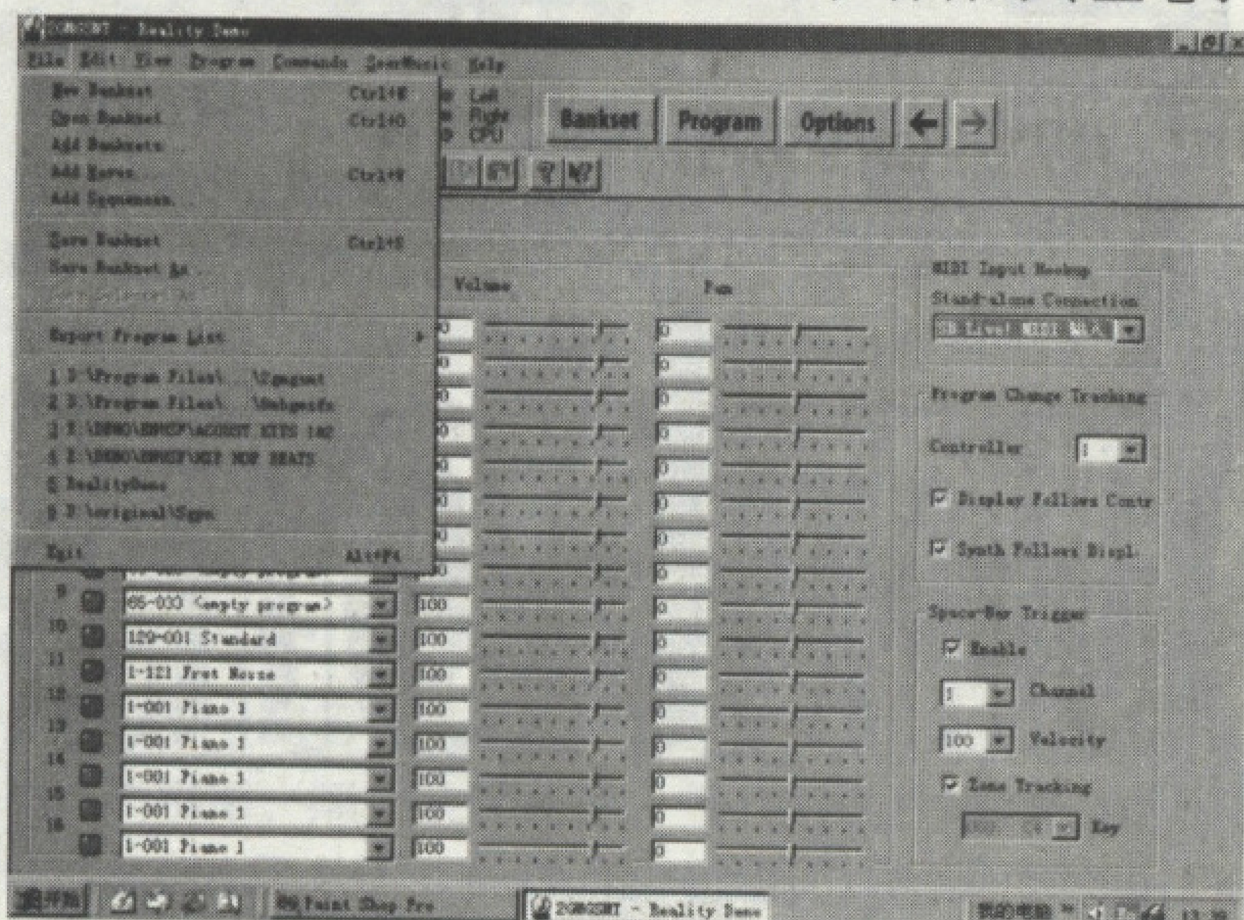
关于Reality

终于到了本文的压轴节目，它就是——Reality（见图二、图三）。



图二

Reality是Seer Systems公司的大作（啥，Seer Systems？没听说过）。那好，Creative的经典老声卡AWE64你总听说过吧，它老人家拥有64复音——32硬32软的，而这32软就是Seer Systems的功劳。他们在1992年就开始开发软合成器，并有了Reality这个让他们耀武扬威的软件。早在1992年，著名的专业电子



图三

杂志《Electronic Musician》曾对当时的主流合成器、音源、鼓机、采样器进行了一次评测，评测对象有Roland JP-8080，E-mu Emulator IV, YAMAHA ANIX, YAMAHA A3000, YAMAHA EX-5, Korg 01-w等一些著名的硬件设备，当然也包括了像Reality, Generator这样的软音源。结果Reality的音质和价格被评为满分，而且总分也位居第一，一举击败众多经典硬件设备（不过这1992年的，要是放到现在，Roland, YAMAHA等公司肯定不服）。但这足以看出Reality的真功夫了。

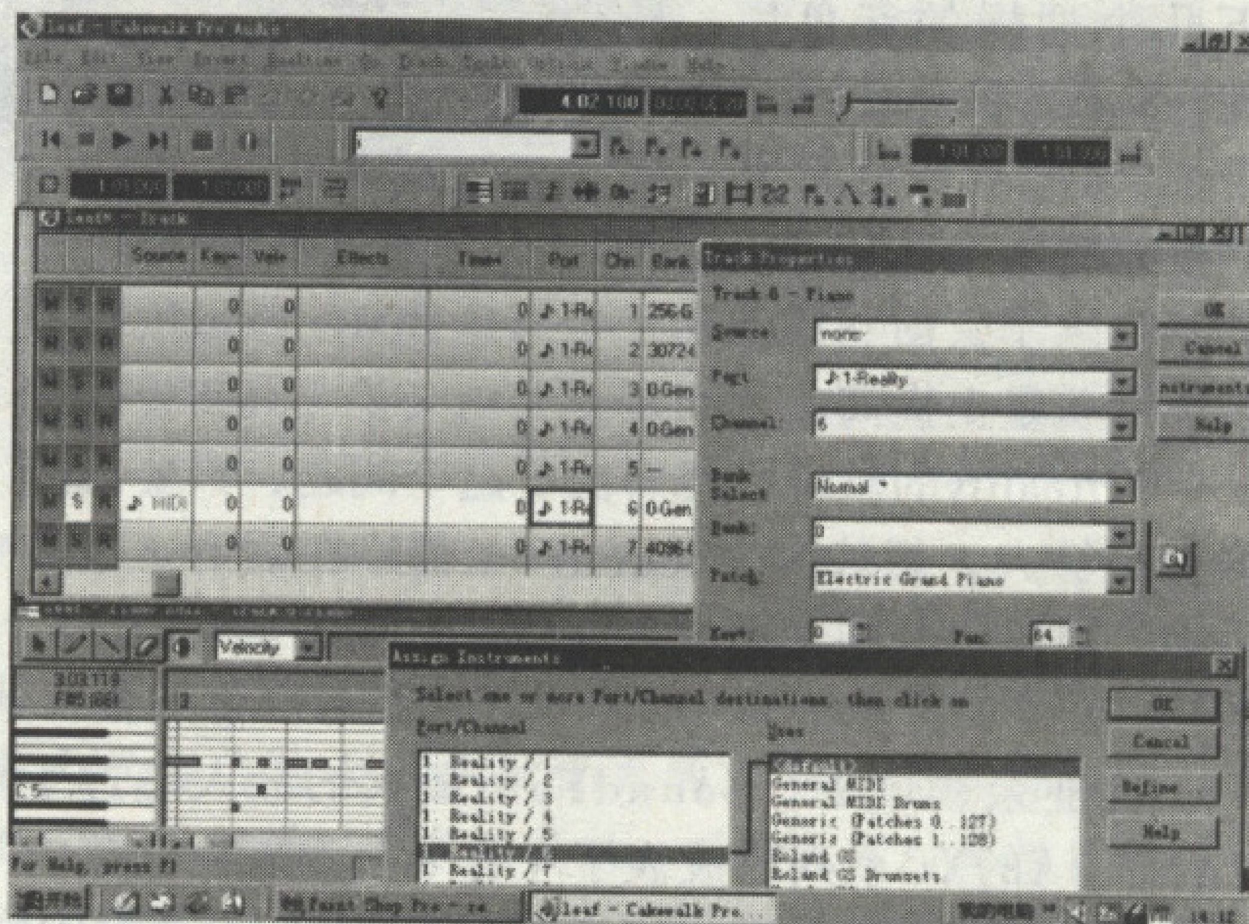
下面我们来了解一下Reality的用法吧。Reality分为3个窗口。Options：用来完成常用音色调用与音色库参数，系统参数设置；Program：用来制作并调整音色库；Bankset用于音色库设置与查看。Reality可将SF2或SSE载入内存调用（SSE为Reality的专用音色库，可调参数比SF2要多，故比SF2文件稍大，但音色更完美）。比如你有256MB内存，加载顶级的SSE音色库播放MIDI，那声音，那效果，那感觉真可谓“惊天地，泣鬼神”。

我们来看看如何加载音色库。如果仅仅是载入或添加SSE音色库，那只需按File→Add Banksets选择一个或多个SSE文件就可以了（只要你的内存够大）；如果你想加载的是1个或多个SoundFont音色库就没那么容易了，因为Reality不支持SF2文件（什么？那你提Reality干吗）。且慢，我们将SF2转换成SSE不就行了。先清空内存，按File→New Banksets之后，再按File→Open Banksets，将打开文件类型改成SoundFonts，选择1个（也只能选1个）SoundFont，然后再按File→Save Bankset As将SF2变成Reality喜欢的SSE，这下就可以加载进内存了。

我们再来看看在制作MIDI时如何应用Reality的SSE音色库。

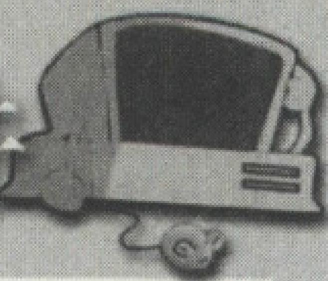
就以大家应用最多的Cakewalk Pro Audio 9.0为例，打开任意1轨的音轨属性窗口（Track Properties），将Port改为Reality，选择好一个Patch，点OK。好了，现在Cakewalk已经可以调用Reality加载在内存中的SSE音色了，方便吧。（见图四）

实际上，Reality的功能不仅限于音色库的制作和装载，它还可以录制MIDI音乐（也就是将MIDI转换为WAV）。另外一个重要功能就是制作音色采样，不过这已经超出本文涉及的范畴，在此就不细说了。



图四

Musicboy也不是什么高人，以上某些观点可能过于偏激，大家可以到在下的MIDI爱好者网站（www.MidiFan.com）一起探讨。另外，本人提到的软件、SoundFont以及SSE音色库也可以到本站下载。好了，先说到这里，咱们网上再见。



业界动态

Adobe Photoshop 6.0上市

Photoshop 6.0于今年9月份上市，从而掀起了蒙在其上的盖头。Photoshop 6.0有许多新特点，如增强的文本输入、图层编辑功能以及矢量图形编辑功能等。它取消了以前版本最多支持99个图层的限制。其最值得称道的是在同网络相结合方面迈出了一大步，这其中包括整合了ImageReady 3。新版本软件外观最明显的变化是位于屏幕顶端的工具选项栏，其次，屏幕布局也不再象以前版本那样给人一种凌乱的感觉。http://www. adobe.com

Macromedia发布Flash 5

Macromedia Flash 5正式版已发布。Flash 5简化了检查和编辑电影的过程，让使用者可以很快地适应它；新增的钢笔工具让创作者能够自由绘画；FreeHand文件可直接置入Flash的功能增强；另一个新的附加编辑环境是"Smart Clips"，由复杂的动作构成；扩展了ActionScripts脚本的功能，新的ActionScripts创作环境可以有效地缩短项目开发的周期；共享库的加入可以使同一个项目创作团队共享资源，电影中的共享图例只需一次性下载，并可以在任意数量的文件中重复使用，这样下载的时间也就减少了。

http://www.macromedia.com

Electric Rain的Swift 3D初次露面Electric Rain公司最近发行了用于Macintosh 的3D向量图像工具的最新版本。Swift 3D是为创作丰富的3D形象而设计的，它可以控制伸出、旋转、着色等3D形象，这些形象可以在Swift 3D内从字体和基本3D图元进行创作，或从其它流行的应用程序如3DS, Adobe Illustrator或任何可以输出EPS的程序导入。

http://www.swift3d.com



MGI公布VideoWave Ⅲ试用版本

MGI在网上提供30天可下载VideoWave Ⅲ试用版本。它让使用者通过录像"讲故事"，而且有在Windows Media Web 流式格式内生产DV录像的能力。另外，结合Ligos的 GoMotion 技术，可生产MPEG-2录像。

http://www.videowave.com

ParallelGraphics为WinCE提供VRML浏览器

Cortona CE是第一个基于Windows CE的三维VRML浏览器，Cortona CE的互动3D在WebTV(网络电视)上有巨大潜力，Cortona CE的推出使得3D不再只是PC使用者的专利。

http://www.parallelgraphics.com

Authorware和Director插件精选

如果你使用多媒体制作软件Authorware或Director，就会发现它们有一个共同的主菜单Xtras项，它就是我们通常所说的插件菜单。

什么是插件

插件是用来扩充主程序功能的模块化组件，它可轻易实现主程序所不具备的某些功能，我们相对熟悉的PhotoShop就有大量的滤镜插件，通过它们可创作绚丽多采的视觉效果，而Director就可将大部分的适合PhotoShop的滤镜做为插件。

Macromedia公司是多媒体业界的领导者，其拳头产品Authorware、Director以Xtras（插件）的形式扩充其功能，由于Xtras是开放式结构，所以有大量的插件来自第三方，用户只要选择安装合适的插件，就能使软件做个性化升级，以解决创作中遇到的问题，加速制作过程。

安装插件

一般是把插件安装到Authorware或Director的Xtras

文件夹中，这样打开程序时就会自动加载这些插件。另外我们还可注意下面的一些技巧：

如果你收集的插件较多，为了便于管理，可在Xtras目录下建立子目录，程序具有自动搜索Xtras及其子目录的能力。

为了在电脑中共享插件，减少占用磁盘空间，可在Xtras中建链接（快捷方式）。比如我们在Authorware的Xtras目录下安装的一些插件在Director中也能用，那就可点鼠标右键将插件拖到Director的Xtras目录下释放鼠标，从出现的下拉菜单中选“在当前位置创建快捷方式”；同样我们也能用这种方式，将PhotoShop的Plug-Ins目录下的各种滤镜链结到Director中。

当安装了大量插件时，会使程序启动显著减慢，因此，我们只把经常使用的插件放置到Xtras目录下。

Director（或Authorware）启动完成以后，程序会把插件集成到最合适的地方，而并不一定会出现在主菜单Xtras或Insert中。

使用插件

可供我们选择使用的插件很多，可以选择从网上下载的方式得到，当然这些插件不一定能免费使用，这里我们将给大家介绍一些比较实用的插件，并且在Authorware和Director都可使用，如果需要下载，可访问宇风网站的“资源下载”栏目。

transition Xtra

Authorware和Director自带了五十几种常见的transition（过渡效果），如果你希望在画面切换时能产生更有吸引力的过渡变化，那就要在电脑内安装transition Xtra，下面我们就介绍两组效果极酷的插件。

a.DM-Xtreme transition Pack

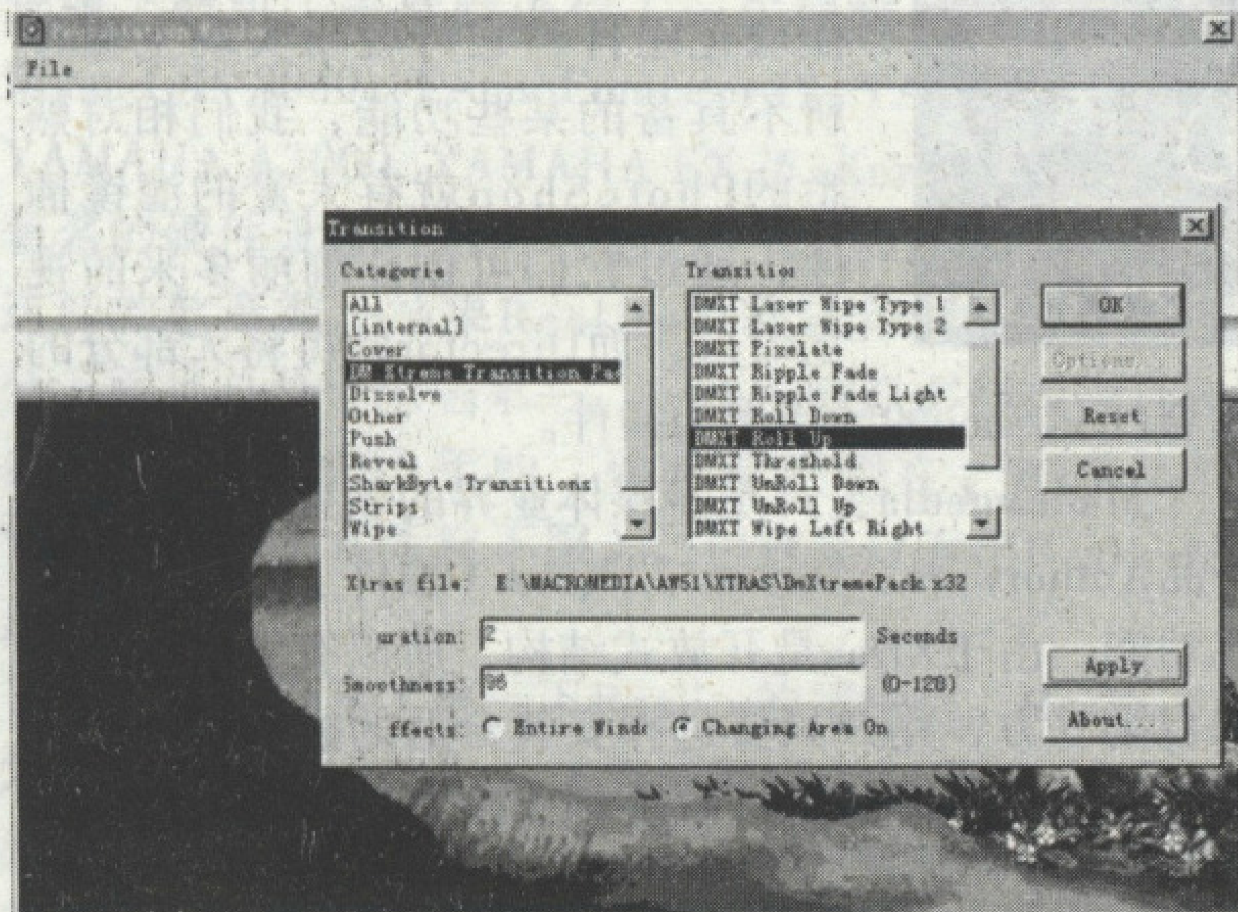


图1 Authorware中的过渡效果对话框及画面的卷轴效果预览

本插件不需安装，只要将其（DmXtreme Pack.x32）拷到程序的Xtra目录下，然后就可象自带的过渡效果一样使用。在Authorware中的使用方法：在显示图标中导入一图片，按Ctrl+T，呼出Transition对话框，我们可在其中测试各种效果，如图1所示。

在对话框右侧的例表中可以找到DM-Xtreme transition Pack的十五种过渡效果，说明如表1。

名称	效果简介
DMXT Glass	玻璃状小方块在扩张过程中显示出图像。
DMXT Laser Wipe Type 1	图像沿一条斜线向两侧推出，同时两侧产生激光放射效果。
DMXT Laser Wipe Type 2	一条斜线向两侧推出的时产生激光放射区域，图像也跟随此区域显现出来。
DMXT Pixelate	在不断产生缩放变化的马赛克图案中出现图像。
DMXT Ripple Fade	图像在扭曲变形中出现。
DMXT Ripple Fade Light	图像在涟波变形中显现。
DMXT Roll Down	图像犹如卷好的画纸由上往下滚动显现。
DMXT Roll Up	图像犹如卷好的画纸由下往上滚动显现。
DMXT Threshold	先有一点影子，然后图像闪现。
DMXT UnRoll Down	图像犹如卷好的透明画布（反面也有）由上往下滚动显现。
DMXT UnRoll Up	图像犹如卷好的透明画布由下往上滚动显现。
DMXT Wipe Left Right	图像由两侧向中央渐变显现。
DMXT Wipe Up Down	图像由上下向中央渐变显现。
DMXT WormHole In	在由大变小的洞的外面显现图像。
DMXT WormHole Out	图像在由小变大的洞中显现。

表 1

b.Killer transition

此插件被称为超级过渡，共有24种过渡效果。Killer transition需要安装，运行程序包中的setup.exe，并将安装路径指定到Xtra目录，就能在Authorware或Director的内置过渡设置框中找到，如图2所示。

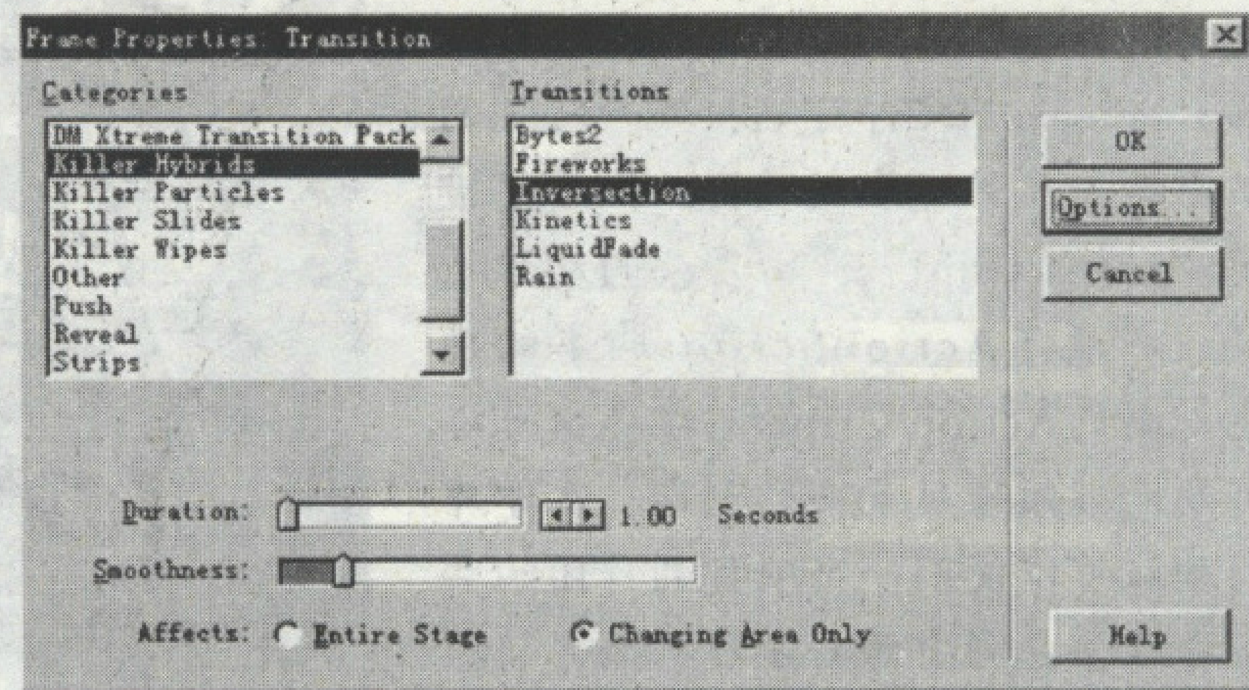


图2 在Director中双击过渡通道，可打开过渡效果对话框

可以看见超级过渡分为四类，下面分别介绍：

一、Killer Hybrids(超级混合)

超级混合是几种不同效果（甚至包括与画面相配的音响效果）的混合物，有声有色效果极佳。包括六种效果，简介如表2。

二、Killer Particles(超级颗粒)

名称	效果简介
Bytes2	老的图像被用户定义的“牙齿”咬去，新的图像逐渐显现出来。有声音选项。
Fireworks	随着焰火在屏幕上的爆炸面显现出新的图像。有声音选项。
Inversection	正方形在画面不断扩张，新的图像在正方形交叠出的矩形中被显现出来。
Kinetics	活跃的球体在墙壁之间随机碰撞，随之出现新的图像。有声音选项。
LiquidFade	是通过透明度的变化来产生从一种图像到另一种图像的光滑过渡。
Rain	圆形的雨点打在屏幕上，慢慢把整个屏幕原有的影像都冲洗干净并显现出新的影像。有声音选项。

表 2

超级颗粒是通过形状、数量及大小可控制的颗粒的动态显示来产生效果，简介如表3。

名称	效果简介
Assemble	新图像先在四周产生碎片并向对应位置移动，在组成完整新图像的同时老图像消失。
Cascade	以用户定义形状的样式穿过图像，产生新图。
Clockout	覆盖在老图像上的碎片各自独立地沿时钟方向以相同的速度刷新图像。
LiquidTiles	跨越原始图像的星形碎片，以变化的速度刷出新图像。
Self Destruct	首先将老的图像分裂成碎片（最多为175个），同时从裂缝中显示出新图像，然后，碎片掉下并消失。
Shattered	图像碎裂成8－40个碎片，构成放射状，同时从裂缝中显示出新图像，然后，碎片炸开并消失。

表 3

三、Killer Slides(超级滑动)

超级滑动创建了一种组合式的推送效果，象电视中常见的画面推滑效果，在这多可轻易实现，效果简介如表4。

名称	效果简介
Centralize	图像向中心线塌陷或把图像沿中心线向上下方向推开。
Divize	以任意角度从两侧推入或擦出新图像。
Horizlide	从图像两侧擦出或推入的水平条块（由用户定义数目）来组成新的图像。
Jaws2	原图像被上下两组“牙齿”咬去，并随之显示出新的图像。有同步音效选项。
PuzzleBox	新的图像从先显示的小正方形的四周滑动出来，最多可产生三层的显现效果。
Vertixlide	从图像的上下边缘擦出或推入由用户定义数目的垂直条来组成新图像。

表 4

四、Killer Wipes(超级擦除)

超级擦除主要用以产生各种放射类擦除效果，如时钟式擦除，螺旋式擦除等，简介如表5。

名称	效果简介
BladeWipe	用来显示新图像的放射状擦除。擦除中心可定义在图像的任意位置。
CircleWipe	圆形在扩张或收缩过程中显示新图像。圆形中心可定义在图像的任意位置。
Coil	新图像随着一条不断扩张或收缩的螺旋线显示出来。旋转中心可定义在图像的任意位置。
DiamondWipe	新图像在一个不断扩张或收缩的棱形中显示出来。棱形中心可定义在图像的任意位置。
Time Tunnel	新图形从中心旋转而出，留下一个未擦除的图形隧道，然后再旋转回来完成整个擦除；也可以反过来从外向里擦。擦除中心可定义在图像的任意位置。
WipedOut	老图像随着一条可定义角度的平面线的推出而擦除，新图像也跟随出现。可定义边界线的粗细和颜色。

表 5

预览	通过控制面板顶部的Preiew Custom Transition按钮与右上角的眼睛按钮来实现实时预览及控制。
WIPE	使得下一幅图像随着被擦除图像绘制出来。
MATTE	使得下一幅图像随着被擦除色绘制出来。
BORDER	勾选使过渡运动的边界有效。
BORDER COLOR	点击后出现调色板，从中为边界图形指定一种颜色。
ENABLE STEP	为步进控制，允许在预览时一次一步地观察过渡效果。
BORDER WIDTH	指定边界图形的宽度。
BORDER HEIGHT	指定边界图形的高度。
HORIZ DENSITY	指定从左到右的矩形数量。
VERT DENSITY	指定从上到下的矩形数量。

表 6

我们可以注意到（见图2）：选中任何一种超级过渡，Options(选项)按钮就被激活，点Options按钮打开超级过渡特有的控制面板，如图3所示。

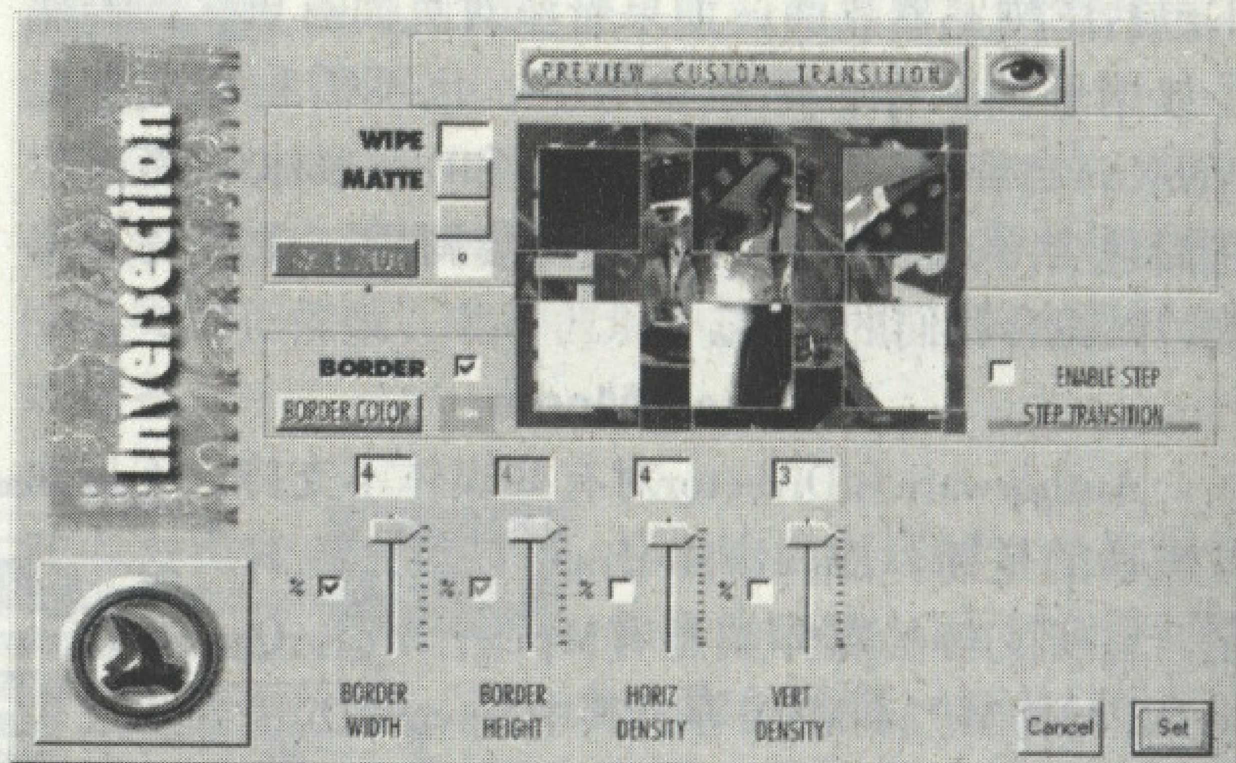


图3 Inversection过渡效果的控制面板

超级过渡之所以“超级”，从控制面板就可看出——每一个超级过渡都可通过控制面板定义出变化无穷的效果，而普通的过渡只有一种固定的效果。下面就Inversection控制面板的使用做个简介表6。

其它超级过渡效果也都可以在控制面板中定制，各控制面板的选项和使用方法近似，这里就不一一表述，超级过渡之所以大受欢迎，容易操作也是一个原因，大家不妨试试，这样还能发现更多激动人心的效果。

WebXtra

当今世界最热门的话题非Internet莫属，而网页浏览仍是Internet最广泛的应用方式，在多媒体作品中加入网页或使作品具有浏览网页功能就更能反应时代的特色。虽然用微软的ActiveX也能嵌入Web浏览器，但使用WebXtra插件最简捷方便。

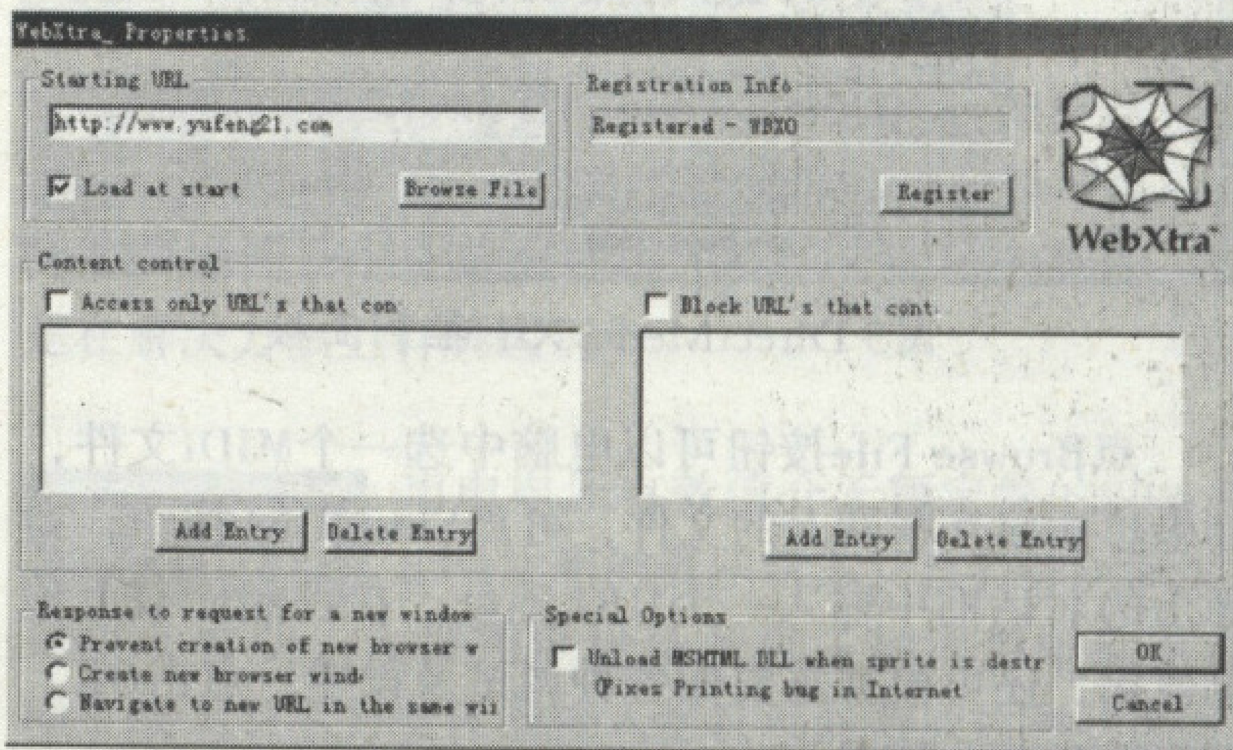


图4 WebXtra控制面板

首先将WebXtra程序安装到Authorware（或Director）的Xtra目录中，然后打开Authorware，选择主菜单中的Insert→Tabuleiro Xtras→WebXtra打开控制面板，如图4所示。

我们可以在Starting URL中输入网址，如果想调用电脑的页面，可以点Browse File按钮，在文件夹中选一个html文件。运行后可以看到指定的页面被打开，但不包括IE浏览器界面，如果希望对页面有更多的控制（如网址输入框，导航条等），也不需我们劳神，WebXtra自带了分别用Authorware和Director做的范例，它们包含导航介面，我们可直接调用，也可将其修改，以符合我们的需要。

DirectMedia

Authorware和Director对有些媒体不支持，不过非常庆幸的是插件DirectMedia可以较好地解决这一问题。它所支持的媒体类型有Mpeg，AVI，Quicktime，WAV，AIF，MP2和MIDI等，其中Mpeg是Director不支持的，MIDI则是Authorware和Director都不能直接调用的格式。下面我们就看在Authorware中如何播放MIDI音乐。

首先将插件安装在Xtras目录中，再运行Authorware5，从主菜单中选择Insert→Tabuleiro Xtras→DirectMedia Xtra打开控制面板，如图5所示。

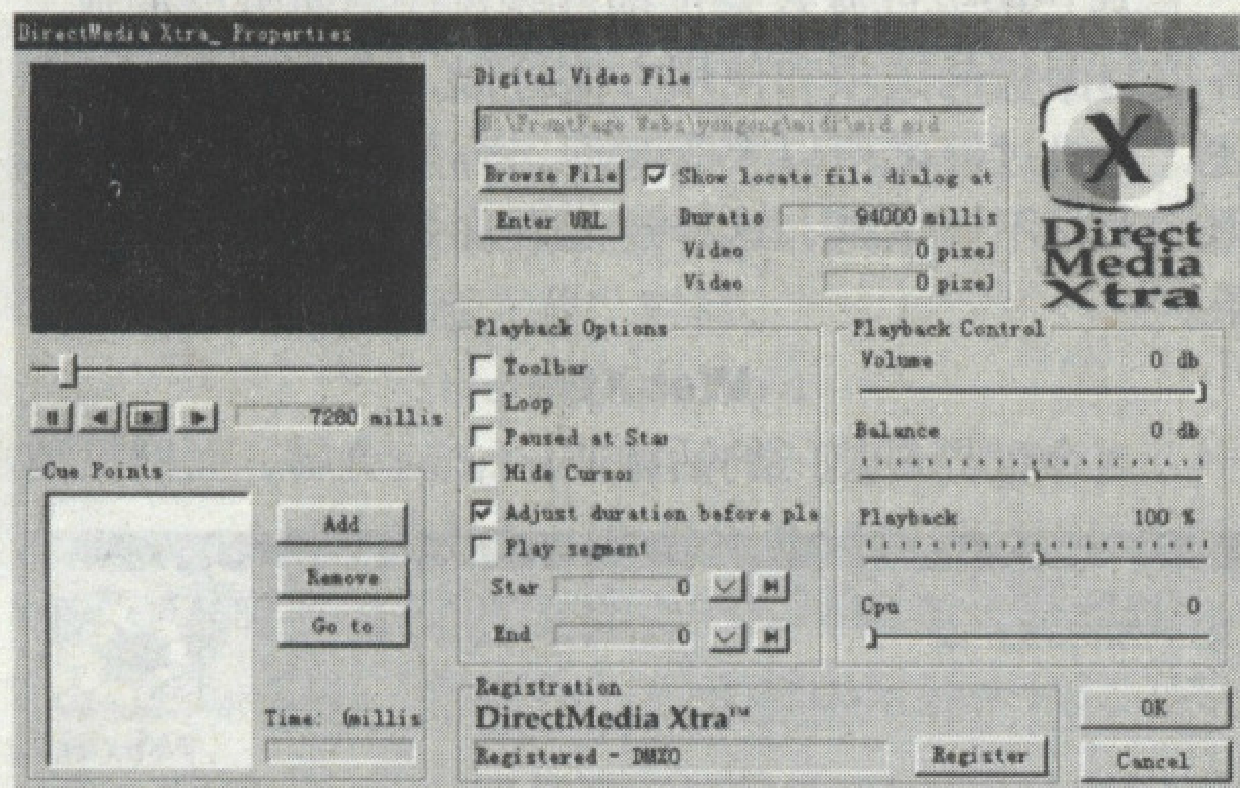


图5 DirectMedia Xtra控制面板

点Browse File按钮可以电脑中选一个MIDI文件，如果想播放互联网上的文件，可点Enter URL按钮，在弹出的对话框中输入一个URL地址。在控制面板可预览效果，还可根据需要做各种调试及设置，点击OK，就将MIDI插入作品当中。

4.Quick Time 4.0

QuickTime是由苹果公司推出的有关图像浏览和视频播放及制作的经典软件，但很多人对其的了解程度非常有限，这里我们先对最新版本——QuickTime 4.0作个简单介绍：QuickTime 4.0功能非常强大，能播放Flash，动画GIF，MP3，Midi等多种最流行的媒体格式，而Authorware5.1和Director8都支持QuickTime4.0，因而我们可以把Quick Time 4.0做为插件来使用，这样就可在多媒体制作中调用更多格式的的素材。

要让Quick Time 4.0成为Authorware或Director的插件，只要找到Quick Time 4.0，然后根据提示正确安装，Quick Time 4.0就会出现在程序菜单中。下面介绍在Director8中插入MIDI音乐。

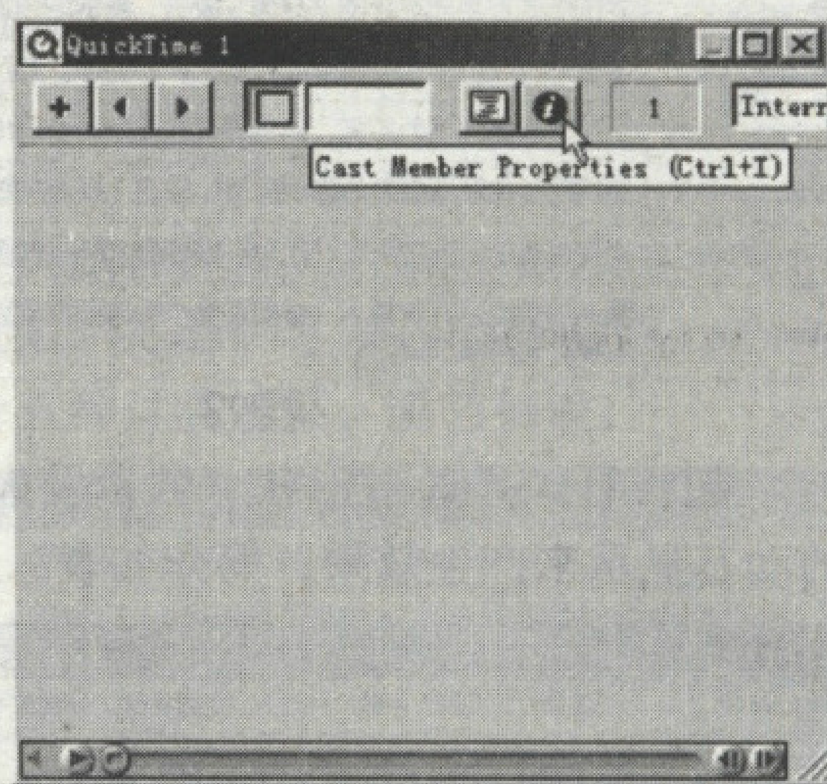


图6 QuickTime演员属性面版

运行Director8后，选择菜单Insert→Media Element→quicktime，出现一个面板，如图6所示。

点演员属性按钮（Cast Member Propertiesties），弹出一个属性控制面板，如图7所示。

在对话框中选Member（成员）标签，点Filename栏右下方的按钮，在出现的对话框中选一个mid后缀的音乐文件，点打开按钮加入MIDI音乐。如想在作品中显示播放条，可在面板中选QuickTime标签，再根据需要设置，最后点OK，MIDI音乐就被加入到演员窗口中，它就可象其它演员一样听你指挥了。

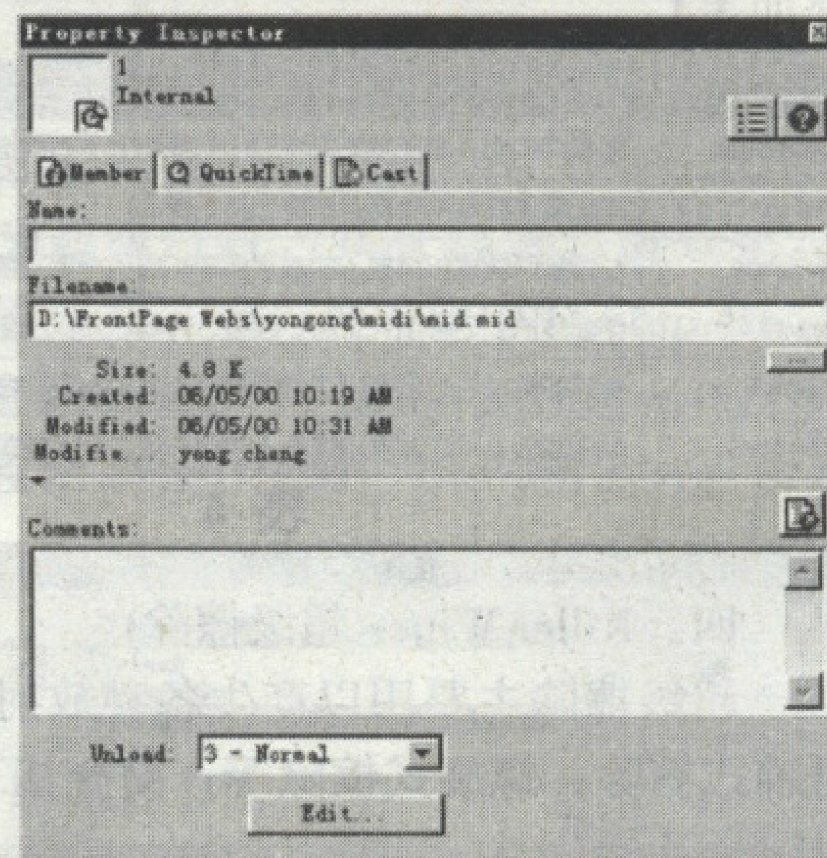
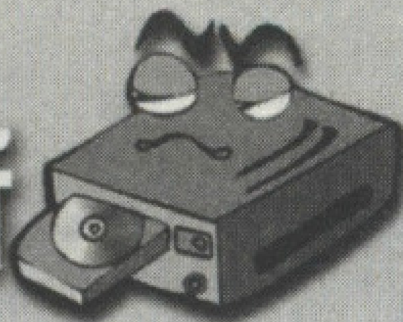


图7 属性控制面板

打包发布

当我们将已完成的作品打包为能独立运行的文件时，必须将用到的插件加入播放文件中，一般的方法是：在保存打包程序的文件夹中建立子目录Xtra，再将作品中用到的插件复制到这个Xtra目录中，然后就能脱离编辑环境，独立运行打包作品。这里有一点要说明：要播放用到Quick Time4.0插件的作品，用户电脑中要装有Quick Time4.0播放器，如没有，要提醒用户安装，因为我们打包到Xtra中的只是支持Quick Time4.0的插件，而没有包含它的播放器。



YOUBEIWUHUAN

有备无患（上）

——UPS技术与产品综述

四川 郭应生

第一章 技术常识

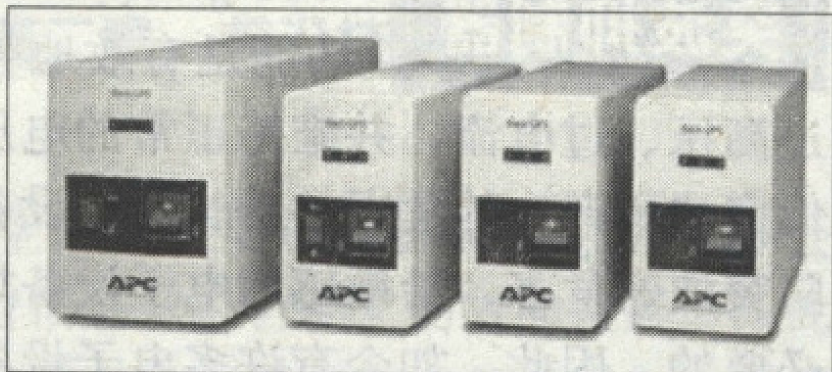
UPS定义

UPS（不间断电源）是伴随计算机的诞生而出现的。作为计算机的外围设备，UPS是一种含有储能装置，以逆变器为主要元件，稳压稳频输出的电源保护设备。当市电正常输入时，UPS就将市电稳压后供给负载使用，同时对机内电池充电，把能量储存在电池中；当市电中断（事故停电）或输入故障时，UPS立即将机内电池的能量转换为220V交流电继续供负载使用，使负载维持正常工作并保护负载软、硬件不受损坏。目前，UPS已被广泛应用于计算机、交通、银行、证券、通信、医疗、工业控制等行业，并且正在迅速地走入家庭。

从技术上讲，UPS大致可分为以下几种类型。

1.后备式UPS

当市电正常供电时，市电通过交流旁路通道再经过转换开关被送到用户负载上。在早期的后备式UPS中，这条交流旁路通道实际上就是一条导线。而近年的后备式UPS中，往往配置了采用变压器插头调压器的简易交流稳压调压电路。当市电异常时，UPS则转入电池供电状态。



2.在线互动式UPS

当市电输入正常时，UPS的逆变器处于反向工作状态给电池组充电，在市电异常时逆变器则转入逆变工作状态，将电池组储能转换为交流电输出。

3.在线式UPS

在线式UPS电源一般采用双变换模式。市电正常供电时，交流输入经AC/DC转换成直流，一方面给蓄电池充电，另一方面给逆变器供电。逆变器自始至终都处于工作状态，将直流电压经DC/AC逆变成交流电压给用电设备供电。

市电 就是我们通常所说的交流电（AC）。交流电可用电压、电流和频率这3个指标来描述，其频率可分为50Hz与60Hz两种，电压分布由100V至240V都有。台湾地区使用的是60Hz/110V交流电。正常的交流电波形为正弦波，但也有用谐梯波形组成类似正弦波，此种波形不适用于马达或电感性负载设备。

电涌 是指输出电压的有效值高于额定值110%，而且持续时间达一个或数个周期。电涌主要是由于在电网上连接的大型电气设备关机时，电网因突然卸载而产生的高压所形成。

高压尖脉冲 指峰值达6000V，持续时间从1/10000秒至1/2周期（10ms）的电压脉冲波。这主要是由于雷击、电弧放电、静态放电或大型电气设备的开关操作而产生。

电压下降 指峰值电压高达20000V，但持续时间介于1/100秒至1/10000秒的脉冲电压。其主要原因及可能造成的破坏类似于高压尖脉冲，只是在解决方法上有所区别。

频率偏移 市电电压有效值介于额定值的80%至85%之间的低压状态，且持续时间达1到数个周期。大型用电设备开机（如大型电动机启动）或大型电力变压器接入都有可能造成这种状态。

暂态过电压 指市电频率的变化超过3Hz以上。这主要是由应急发电机的不稳定运行，或由频率不稳定的电源供电所致。

持续低电压 指市电电压有效值低于额定值，并且持续较长时间。其产生原因包括：大型设备启动和应用、主电力线切换、启动大型电动机以及线路过载等等。

市电中断 指市电中断并且持续至少两个周期到数小时的情况。其产生原因有：线路上的断路器跳闸、市电供应中断、电网故障等。

相 位 一般电力分为单相和3相两种，而电压波形均为正弦波。由于用电设备的特性（输入端为整流滤波电路或电感性负载），使得输入用电设备的电流不是含有高次谐波就是落后输入电压波形一些相位，因而造成耗电量比其所产生的能量还高而具有较差的功率因数。标准的电力系统是3相电源，相位各差120度，而单相仅为3相中的某1相。

不同步转换器 指不能介于两个电源供应器与负载之间的一种转换器。

同步转换器 是介于两个电源供应器与负载之间的一种转换器。

输出功率因数 输出功率因数指标是对UPS能带动非线性负载能力的一种规定。负载功率因数是由负载性质决定的，通常计算机类负载的输入功率因数为容性0.7左右，所以UPS大多也规定自己的输出功率因数为0.7。这就意味着1kVA的在线式UPS，只能输出700W的有功功率。当负载性质为感性时，UPS的输出能力还要降低。同真实的电网相比，UPS的输出功率因数指标表现出输出能力的局限性，是需要改进的重要性能之一。

输出电流浪涌系数 UPS在接入负载的瞬间，负载电流呈现出严重的过冲状态，其峰值可能是正常值的数倍乃至10几倍，过渡时间也较长，有的长达几百毫秒，对UPS的逆变器形成严重的过载威胁。由于逆变器输出能力的局限性，不得不在启动时首先转旁路供电，待负载电流过渡到正常值后，再由旁路供电转回逆变器供电。这个过程明显表现出UPS输出能力的不足，是有待改进的性能之一。

过载能力 逆变器电路设计，包括功率器件选用的功率容量是有限的，因此UPS对输出负载的过载能力就规定了严格的限制。尽管研制生产者在选用功率器件时尽可能地考虑器件的功率余量，但整机的过载能力仍被限制在150%×1分钟之内，致使UPS启动负载时，或者当负载有大幅度冲击电流时，UPS只能旁路运行，待冲击性负载过渡结束后，才由旁路运行转回逆变器供电，增加了逆变器旁路的转换次数。这种转换是经常发生的，大大增加了UPS发生故障的几率。

失 真 失真分为波形失真、电流失真等。不论是何种失真，都以百分比来计算。而失真的大小与谐波、电压、电流及功率因数等参数有关。

故障电流 指有不正常的电流流通在线路中。

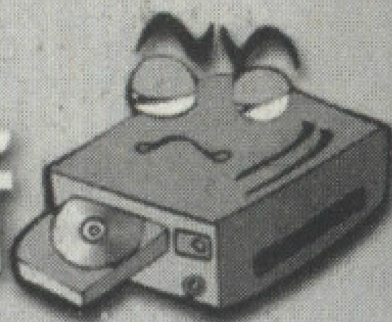
突 波 产生突波的因素有两种：自然界所产生的（如雷击）以及电子设备瞬间加入负载。突波产生瞬间的高压，从数百伏特/安培到数千伏特/安培或更高，持续的时间从数千分之一秒到数亿分之一秒。这对电子设备来说是一种极大的潜在危险，轻则造成资料流失或电子零件寿命缩短，严重的会造成设备损坏。

突入电流 突入电流的产生原因如下：当电子设备接到电源插座的瞬间，由于设备已停机一段时间，瞬间加入的电源会有大电流对设备内部的电容器充电，因此会产生3至10微秒时间的瞬间高电流，并由电源线将其辐射释放，影响到其它电子设备。

突波抑制器 （SurgeSuppressor）突波抑制器的功能是有效地吸收突波所产生的过高压、过电流，并维持正常的电压、电流供给，降低突波所产生的危害并延长用电设备使用寿命。为提防突波的危害，给敏感的电子设备加装突波抑制器是必要的。因此，如今有许多电子设备中都装有突波抑制器，以保护设备与使用者的安全。

限 流 这是电源供应器的一种过载保护功能。UPS内部的充电器一般会设计此功能，以避免过大的充电电流对电池造成损坏。但UPS输出本身则较少采用此功能，仅在过载发生时跳旁路。依限流的定义而言，其意思是当负载电流超过某一设定值时，会限制此负载电流的大小。

射频干扰 （Radio Frequency Interface，RFI）这是一种电磁干扰，存在于通讯或电脑操作设备中，有部分干扰源是由设备的线路或无线电天线发射出来的。在某些情形下，可能因为振幅



（干扰）过大，而造成无线电传输中断或是电脑操作设备故障等问题。

浮充 是指充电器的一种充电模式，专供UPS的密闭式铅酸电池使用。其作用为：当电池为饱电状态时，充电器不会停止充电，仍会提供很小的浮充电压与电流供给电池。这是因为，一旦充电器停止充电，则电池会自然释放电压与消耗电流，所以利用浮充的方式，平衡自然放电。如此可以延长电池的寿命，并确保电池始终维持在最佳状态。

SNMP界面 （Simple Network Management Protocol，简易网络管理协定）使电脑及周边设备能容易地接入网络，并加以管理。高阶UPS通常具有可选购的SNMP网管界面，可让该UPS方便地与网络连接。

效率 双逆变在线式UPS由于AC／DC和DC／AC两个逆变器同时都承担100%的负载功率，所以整机效率是比较低的。功率在10kVA以下的型号效率能达到80%到85%，功率为50kVA的型号可做到85%到90%，功率在100kVA以上的型号可达到92%。效率低不只是耗能大，更重要的是逆变器本身的主要功率器件功率负担和功耗大，这样必然会影响其寿命和可靠性，因此提高整机效率就成为标识电路水平的一个主要指标而为研制和生产者所追逐。

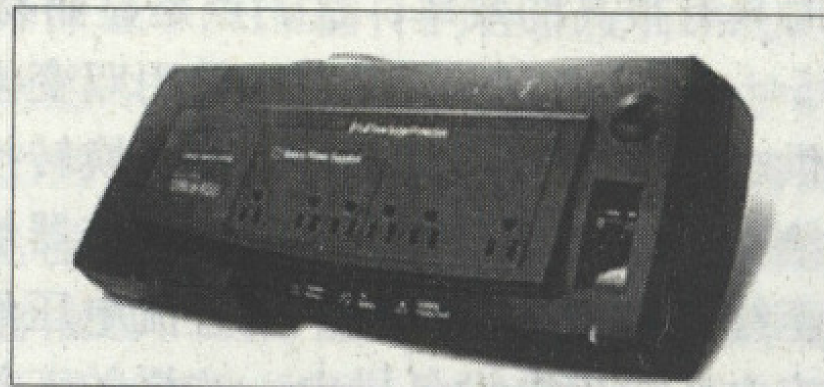
第二章　前沿技术

引言

随着人们对生活品质要求的提高，家庭、办公室、工厂等均朝着信息化、自动化的方向发展。与此同时，人们对高品质电力的需求也在日益增加。尽管UPS技术的发展不像计算机技术那么迅猛，但也是今非昔比。早先的UPS电源使用飞轮等惯性系统来达到输出电压的稳定，市电掉电后的输出维持时间很短，还伴有很大的噪声。而UPS技术发展到今天，其功能已经从最初单纯的供电发展到今天的多功能并举。现在的UPS不仅可以在计算机无人值守时定时开机关机，也可以在市电发生异常后通知计算机，还可按事先约定的顺序关机，甚至还拥有通过联网及远程通讯进行远程监控的能力。目前UPS发展的趋势是朝向网络化、特色化、智能化的方向发展。

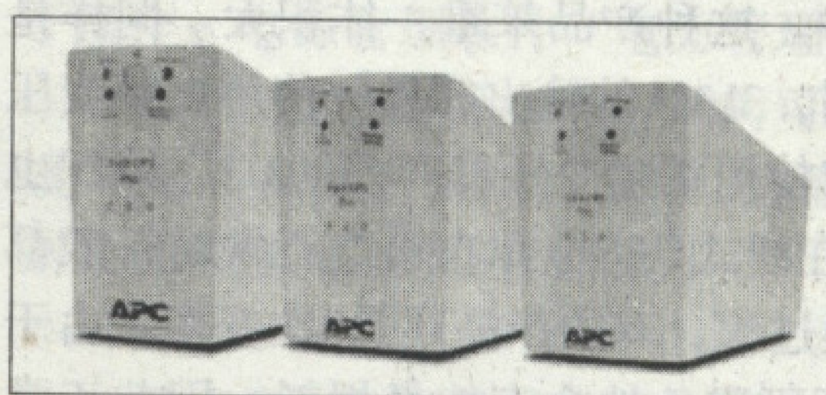
UPS产品类型

从UPS的发展历史来看，UPS产品经历了两个阶段：旋转式UPS和静态变换式UPS。旋转式UPS由整流器、电池、直流电动机、柴（汽）油机、飞轮和发电机等组成。在市电供电情况下，电动机带动飞轮和发电机给负载供电；断电后，由于飞轮的惯性作用，会继续带动发电机的转子旋转，从而使发电机能持续给负载提供电源（电能-动能-电能），起到缓冲的作用。与此同时启动柴（汽）油机，当油机转速与发电机转速相同时，油机离合器与发电机相连，完成从市电到油机的转换。这是UPS较早的形式，尽管其维护简单，也比较稳定，但系统庞大，操作不便，而且效率低、噪声大、电力品质不高。但当时由于技术条件的限制，迫使人们不得不采用这种最简单的解决方案。



随着电脑网络、医疗器械和精密仪器的不断涌现和大量应用，旋转式UPS已难以满足人们的实际需求。因此随着电力电子技术的发展，另一种形式的UPS——静态变换式UPS便应运而生了，这是我们目前最常见到的UPS类型。从技术上讲，静态式UPS分为3类：后备式（Off Line）、在线式（On Line）和在线互动式（On Line Interactive）。

后备式UPS电源一般使用的是工频变压器来进行能量传递的，电源笨重而且体积大。后备式UPS电源的功率变换主回路的构成比较简单，主要由滤波电路和多抽头变压器组成。滤波电路可对市电中的干扰起到一定的抑制作用，多抽头变压器则可以起到电压调节的功能，使UPS电源的输出电压在市电发生波动时也能维持稳定。后备式UPS电源的稳压精度没有在线式的高，但完全可以满足一般的应用需要。市电正常时，UPS一方面通过输出变压器稳压后给用电设备供电，另一方面通过充电回路给后备电池充电。当电池充满时，充电回路停止工作，在这种情况下，UPS的逆变电路不工作。当市电发生故障，逆变电路开始工作，后备电池放电，在一定时间内维持UPS的输出。由此可见，UPS存在一个从市电供电到电池供电的转换过程，这种转换一般是通过继电器来实现，因此会有转换时间，切换期间UPS的输出会出现瞬间掉电的现象。不过转换时间很短，一般只有几个



ms，不会影响到计算机的正常工作。出于成本考虑，后备式UPS电源工作在逆变状态时输出电压波形失真比较大，廉价的系统电压输出波形多是方波，做得好的可以实现正弦波输出。后备式UPS电源在市电供电时具有很高的效率，这一点是显而易见的。

在线式UPS电源一般采用双变换模式。市电正常供电时，交流输入经AC/DC变换转换成直流，一方面给蓄电池充电，另一方面给逆变器供电。逆变器自始至终都处于工作状态，将直流电压经DC/AC逆变成交流电压给用电设备供电。这样的工作模式带来的好处是：对外界电网的各种干扰起到了很好的隔离作用，交流输出波形“干净”（不带任何干扰，接近于标准的正弦波），波形失真小，一般该类UPS电源的波形失真系数都能做到3％以下，而且输出电压的电压稳定度和频率稳定度都很高。另一方面当UPS电源从市电供电转换到电池供电时其转换时间几乎是零，这种转换时间是我们通常意义上所说的UPS转换时间。不过在线式UPS电源也存在另一种转换时间，那就是当蓄电池电压低于允许值以下或逆变器有故障时，会发生由正常供电方式向由市电直接旁路供电方式切换的过程。这种切换是通过继电器来实现的，因此也存在转换时间，显然这是一种故障状态，与通常意义的转换时间是不同的。



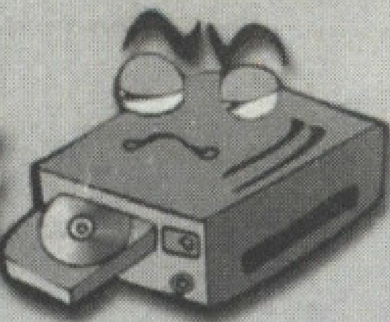
绝大多数在线式UPS电源都采用高频变换技术，能量的变换也都使用高频变压器来完成。这些电源具有体积小、重量轻、噪声低的特点，但有的在线式UPS电源仍然使用工频变压器，其线圈工作在高频，磁芯却工作在工频。这种产品笨重，体积大。同样是15分钟的延时时间，3kVA的输出容量，使用高频变压器产品的重量只有使用工频变压器产品的1/3，体积也只有其1/5左右。在线式UPS电源在市电正常时一般都存在两次能量变换过程，有的产品还是3次变换。由于每次能量变换都不可避免地会有能量损耗，因此正常工作时，在线式UPS电源的整机效率要比后备式的低。不过在线式UPS电源在为用电设备提供不间断供电的同时，大大改善了电源的供电质量。

在线互动式UPS电源也称为3端口式UPS电源，使用的是工频变压器。从能量传递的角度来考虑，其变压器存在3个能量流动的端口：端口1连接市电输入，端口2通过双向变换器与蓄电池相连，端口3接输出。市电供电时，交流经端口1流入变压器，在稳压电路的控制下选择合适的变压器抽头接入，同时在端口2的双向变换器的作用下借助蓄电池的能量转换来共同调节端口3上的输出电压，以此来达到比较好的稳压效果。市电掉电时，蓄电池通过双向变换器经端口2给变压器供电，维持端口3上的交流输出。在线互动式UPS电源在变压器抽头切换的过程中，双向变换器作为逆变器方式工作，蓄电池供电，因此能实现输出电压的不间断，同样在由市电供电到电池供电的切换过程中也能做到没有转换时间。

在线互动式UPS电源的电路实现简单，没有单独的充电器，带来的是生产成本的降低和可靠性的提高。另一方面这类产品在市电供电工作时也不存在AC/DC、DC/AC的转换，使整机效率有所提高。因此可以说在线互动式UPS很好地结合了后备式UPS和在线式UPS的许多优点，是一种很不错的变换形式。但由于其使用的是工频变压器，同样有笨重、体积大的问题。

UPS新技术

APC Surge Arrest浪涌保护器是APC公司专门向中国市场提供的一个解决电源浪涌问题的电源保护产品。该系列产品提供交流电源/电话线/100MBase-T和10MBase-T数据的浪涌和抑制功能。过高的电压浪涌冲击可造成交流线路/通信线路所连接的设备损坏，该浪涌保护器可通过限制电压的波动小于设备允许的电压输入波动范围来为个人/企业级用户提供最大限度的保护。Back-UPS系列产品是APC公司专为保护台式机、工作站和小型网络节点所设计的不间断电源产品，具有设计小巧、功能全面、电池热可更换等一系列特性。APC Back-UPS AVR 500是专为中国用户设计的，适用于电力供应不稳定环境中的商业计算机用户。Matrix系列UPS产品是针对数据中心的先进模块化电源管理，它采用革命性的100%运行状态下的热插拔模块化设计，通过增加由微处理器控制的SmartCell电池箱的数目，快速简便地增加运行时间和可靠性。其液晶显示控制面板提供了方便友好的人工控制界面；内置SmartSlot附件槽，支持SNMP管理和其它扩充管理功能。APC的Symmetra电源阵列率先将“冗余”和“阵列”技术成功引入UPS领域，从而将UPS的综合性能提高了4倍，将可用性由原先的95%提高到99.99%，实现了UPS技术的一次质的飞跃。APC的Silcon DP300E系列UPS适用于大型数据中心及相关设备的保护，是采用电压补偿技术的第4代UPS产品家族中的代表性产品。该系列产品采用了Delta变换技术，使其具有最高的效率（最高达97%）和最强的输出能力。同时，内部功率因数控制电路的应用使输入



功率因数近似恒等于1，这意味着将不需要额外的相位补偿装置，减少了设备投资。

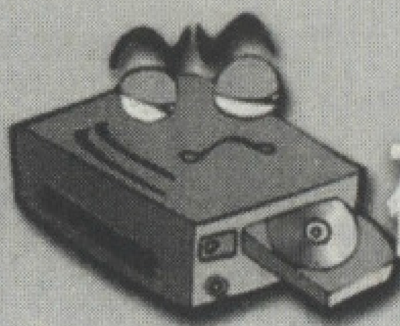
山特公司推出的分别针对个人PC、上网PC和稳压型上网PC的TG系列、PRO、MT产品，在制造工艺上采用新型的SMD表面粘贴技术，将PC板上的电阻、电容、三极管等元件改为SMD贴片，节省空间，减少干扰，布线更加合理，进一步提高了整机的可靠性；移植了山特在线式UPS的PWM高频技术，实现了40kHz工作频率的技术飞跃，使得整机体积和重量大幅下降，产品小巧玲珑，可以直接摆放在电脑旁。山特在线互动式InterPower系列UPS—N1000/N1000（S），在为用户提供稳定、纯净电源的同时，还提供了轻松上网智能管理网络电源的功能。山特公司推出的MT1000型UPS是专门针对高档工作站用户的需要而设计的网络型UPS。MT1000的电压输入范围达162到286V，特别适用于电力环境恶劣的地区，同时它也可以搭配发电机使用。该产品具备1600VA的稳压输出能量，并可自动调节输出电压。除了保护电脑设备外，还可外接打印机或扫描仪等设备，避免了复杂的外部连线，并可对设备进行突波保护。MT1000共具备6个国标、美标共用插座，可以适应多种规格的电源插头，并采用了先进的CPU集成控制技术，可以更加准确可靠地侦测断电、断路、过载、高低压、突波等电力状况。当UPS超载后，只需重新按下RESET按钮即可很快恢复到正常工作状态，不需要更换保险丝。MT1000同时还配有RJ45/1软件网络保护接口，提供网络缆线或外接Modem，对上网设备进行突波保护。除此之外，MT1000更具备了DB－9P电脑通讯接口，搭配WinPower98软件可进行自动存盘、关机等工作，并对UPS的使用情况进行监控管理。

梅兰日兰是第一家基于微软的新HID（人机界面装置）协议提供电源管理软件的制造商。HID拟定作为任何装置同Windows 2000接口的标准协议。将HID和USB（通用串行总线）相结合，用于梅兰日兰最新制造的UPS机型上——它完全可以做到即插即用，而且提供系统化的特性装置，优化电源的使用并获得最大限度的数据安全。针对梅兰日兰最新的UPS机型，Windows 2000包含一个电源软件，能够自动安装驱动器。梅兰日兰的新产品遵循新的开放式协议，减少了过去的不兼容性，并且同目前流行的操作系统达到最高水平的集成。为此，梅兰日兰选择了HID协议。该协议的设计主要是面向计算机输入装置的，例如鼠标、键盘等，但它还可以理想地适用于管理电源装置，例如电池的后备时间或UPS。梅兰日兰与微软合作开发的具有电源管理等级的HID协议，将会在所有的梅兰日兰新产品中实现，最先的应用是在新推出的蓝星Pulsar Ellipse中。梅兰日兰UPS系统采用了新式液体冷却技术，充分保证了SIIM器件的性能发挥和运行可靠性。它所选用的冷却液体满足严格的环境保护标准，具有10年以上的使用寿命，比UPS中的其它器件更长寿，如直流电容器往往只有5年的使用寿命。封闭式的液冷系统装有液泵，以保证冷却液以常压在冷却器中循环。冷却系统还包括液体—气体热交换器和风扇。这种结构设计保证了SIIM器件在安装底座上的直接冷却，因此降低了器件接触表面的运行温度，从而延长了器件的使用寿命。

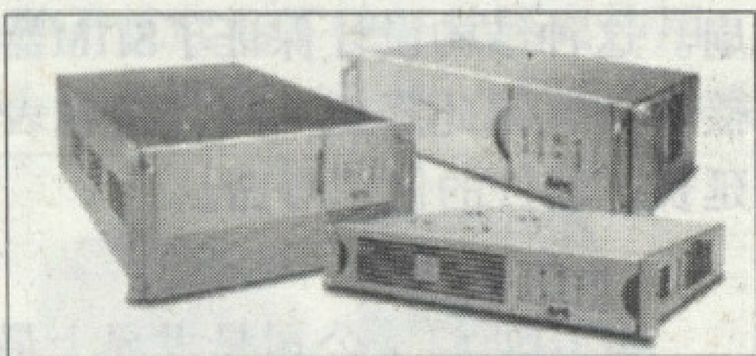
德国西门子公司是世界上最早生产UPS的少数厂家之一。主力产品S系列UPS是西门子最新一代UPS系统，它外型设计优雅，内部结构精密严谨，品质卓越，具有很高的可靠性和智能化程度。西门子S系列UPS有以下几个特点：真正在线式，绝对电气隔离的双重变换IGBT高频技术；先进的全数字化技术和特有的模块化设计；高度的可靠性，MTBF可达26万小时；独特的蓄电池管理系统，使电池寿命延长40%；强大的并联功能，相同容量8台可直接并联运行，最终容量可达2400kVA；提供多种通信接口，监控软件可运行于目前任何操作系统的网络中，实现真正的智能化；电抗性损耗接近于零。

台达UPS是目前所有UPS厂家中产品线较长的一家。从后备式500VA、1000VA到160kVA全系列，台达UPS都有各自的特色。特别是3相T系列UPS，采用先进的多组CPU智慧型控制，提高了系统的可靠性。智慧型微处理器控制的多国语言图形化LCD显示使UPS更易于操作；电源管理软件“电力管理大师”UPSentry用一台PC可以监控31台UPS，同时可以通过局域网、广域网或Internet进行控制。SNMP适配器提供UPS远端控制及状态监视的网络管理能力。

爱克赛新一代UPS产品在网络保护和数据稳定传输等方面都有新的突破，并极大地降低了数据传输的误码率，确保网络系统正常运行。拿Powerware 9110系列产品来说，因具有超宽的输入电压范围，即使在极端恶劣的市电环境下，它也能完全正常地工作，大大减少了电池的放电次数，从而有效延长电池使用寿命。Powerware 9110独具开机检验功能，事先排除故障隐患；领先的智能化设计更使它独具频率自选功能，



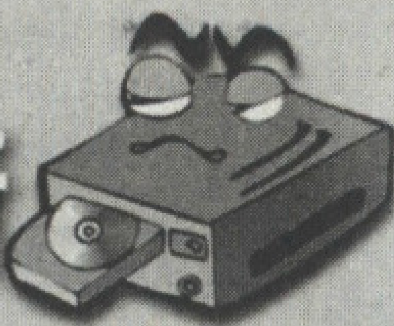
无论是50Hz电网还是60Hz电网，都能够自动适应。与同类产品相比，Powerware 9110具有极强的抗干扰能力，电磁兼容性达到EN50091-2ClassB级。Powerware 9110附带有功能强大的电源监控软件LanSafeⅢ，它能适应各种操作系统，并且能跨平台工作。当输入电源发生故障时，在LanSafeⅢ软件的调控下，UPS会按照用户预置的顺序自动执行数据存盘，然后再关机，从而使用户的系统得到有效保护。此外，Powerware 9315独特的热同步直接并机技术，使各UPS单机之间无需通讯电缆连接，就可以实现并机的"均流"控制。对于并机系统中的各台UPS，它们都处于完全"平等"的调控状态，每台UPS能独立完成同步跟踪和均分负载等并机调控功能，从而除去了系统级的单点故障"瓶颈"现象，环流几乎为零。为确保电池的有效使用寿命，Powerware 9315配置有完善的智能化电池管理系统以及独特的电池测试维护软件。利用DC Expert的"自诊断"定时监控功能，使用户对电池的维护进行预先策划，从而避免再发生市电停电事故时，因电池损坏而引起负载供电中断的重大事故，提高整机供电系统的可靠性。Powerware 9315采用易看和易操作的大屏幕液晶显示屏（30行，每行80字符），借助于人机对话型的菜单操作随机记录UPS运行状态，提供可靠的原始数据和UPS系统运行统计资料，便于分析故障原因。该机同时向用户提供RS232和RS485接口、一组继电器干接点输出接口和一组"用户自定义"报警信号输入接口等4种通讯接口，再配上爱克赛公司提供的电源监管软件，就可以实现远程集中监控。Power Vision软件提供了预先报警的功能，而ForeSeer软件通过SNMP为用户提供全方位的企业管理。



科华公司自主开发的多模式充电技术，通过对电池充放电的科学管理达到降低电池损耗、延长电池寿命的目的。其自主研发的KELONG牌Powersoft多平台电源管理软件，能适用于多种操作系统平台，例如Windows各版本、Novell Netware各版本、SCO UNIX、MS-DOS、Artissoft LANtastic、Microft LAN Manager等多种流行操作系统或专用操作系统，运用该系统通过计算机可实时监控UPS的运行状态。此外科华网络型UPS配有RS232接口，且支持SNMP网络适配器，其中大功率UPS还配有RS485接口。通过这些配置可实行自动寻呼、发送E-mail、语音、语效以及UPS远程开关机等多项功能。科华公司结合智能化管理系统设计了专门的长延时充电器，因而KELONG牌长延时机型可任意配置电池延长供电时间，增加备份工作时间。科华公司采用先进的功率器件，例如KELONG牌FR-UK系列和KR系列等在线式产品采用了第4代大容量功率器件IGBT。该功率器件既降低了UPS对电网的各种谐波干扰，又提高了UPS对各种高波峰比脉动负载的适应性；SPWM逆变器设计了独特的3重过流保护技术，逆变器的平均无故障时间（MTBF）达10万小时以上。

由德州仪器公司（TI）开发，服务器端UPS生产厂商科尔茂（Chroma）等率先采用的数位信号处理专利技术（Digital Signal Processing，简称DSP技术）是较具发展潜力的一种电源保护解决方案。随着用户对电源保护的要求越来越严格，在线式UPS产品也得到了长足的发展。此时改进UPS工作状况的角度不再是设备的工作模式，而是从集成化的角度来替换由电容、电阻和二极管构成的电路设计，这就是用DSP技术改善在线式UPS设计。科尔茂9100系列产品中引进了美国德州仪器的专利DSP技术，将数字技术成功地应用于UPS控制技术环节，从而简化了传统UPS设备制造方面的电路线路的设计，优化了产品本身系统的设计，从多方面改善了设备的技术标准。传统的在线式UPS设计零部件较多，所以产品的稳定性、可信度和反应速度等指标都比较差，在2、3年后，元器件受损，维修和维护都将变得难以实现。而采用DSP技术设计的新生代UPS产品全数字化，零部件少，精确度高，核心部件的维护和维修更加容易。追求电压的稳定性是所有UPS厂商的共同目标，在实际应用中断电、停电所造成的危害比电压的不稳定要小，所以苛刻的电压稳定要求是网络电子商务安全的核心。传统的在线式UPS的输出电压误差可达2%到3%，如此高的输出电压误差对UPS本身易造成损害，导致效率差，部件寿命降低。科尔茂9100系列产品的输出电压误差为1%，更适合高精度的电源保护需求，电源的转换功率高。设备间因负载变动产生的UPS输出失真使得电压值下降，设备电源供应器负担增加，导致功率损失而且产品寿命缩短。输出失真造成谐波增加，容易干扰其它设备。传统的在线式UPS失真度为3%到5%，而科尔茂的9100系列产品的失真度小于2%。传统的在线式UPS超载运行能力低，多数情况下不具备短路保护/短路自动切换等功能，科尔茂9100系列产品则适合各种形式负载启动时产生的超载情况。一般传统在线式UPS在105%负载时最多可以维持10秒，而科尔茂9100系列产品在125%负载时可以维持1分钟。

（待续）



电脑主板新技术及其发展展望

江西　孟庆飞

如今电脑主板上的每一个小变化，都会引起人们的关注。因为主板作为各种配件的工作平台，它的发展直接反映了硬件产品的新标准。随着采用Intel 815/815E、VIA KT133芯片组的新一代主板陆续上市，我们又可以在其中发现许多新的内容。而即便是老主板，通过一些创新的设计，也能焕发出新的生命力。

一、智能型双BIOS（Twin BIOS）

提起CIH，相信不少人还心有余悸。而当年除了杀毒软件风光无限外，就数技嘉开心了。凭着“不怕CIH”的卖点，采用双BIOS（Dual BIOS）技术的技嘉BX-2000主板取得了不错的成绩。Dual BIOS，就是从防止BIOS被破坏的角度出发，增加一个BIOS作为后备。在修改一个BIOS内容并保存时，另一个BIOS也将保存相同的内容；如果一个BIOS损坏了，可以马上转到另一个BIOS启动，而且还可以利用内容完好的BIOS来修复被破坏的BIOS。应该说，这项设计是十分有新意的。但事实上，两个BIOS里的内容完全一样，我们平时也只是用到了其中的一个，多少有些浪费资源的感觉。

而智能型双BIOS（Twin BIOS），就是在普通双BIOS技术的基础上赋予新的内容发展而来的。新一代的智能型双BIOS技术，为两个BIOS重新设计了一套电路系统，使两片BIOS芯片的工作电路完全独立，而并非在原来主板设计电路上简单附加一个BIOS工作电路。这样的智能型双BIOS技术就提供了独立配置系统的能力，使得双BIOS技术应用更加灵活、方便。

独立工作电路设计最大的好处在于：修改当前使用的BIOS内容并保存时，并不会同时更改另外一个BIOS的内容。这样两个BIOS就可以拥有不同的硬件配置参数，分别使用两个BIOS就可以得到两套完全不同的系统。虽然两个BIOS的工作电路独立，地位对等，但也可以相互联系。不但相互之间可以进行内容复制，而且可以相互提供资料备份，也可以利用内容完好的BIOS来修复被破坏的BIOS。

在实际使用中，你可以用一个BIOS配置一套超频系统，另一个则以稳定性为先；你也可以用一个BIOS的设置引导进入Windows系统，另一个则引导进入Linux。总之，这样的智能型双BIOS可以给你的爱机带来不少新意。

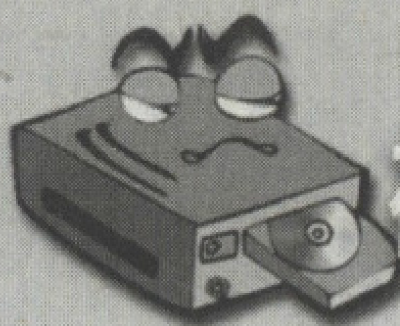
目前，承启和奔驰的一些主板（如承启的6ATA4、60JV；奔驰的FC-160A、FC-815A+、BX2000、K7-200A等）采用了这项技术。但是，由于属于专利技术，而且传统主板通过完善BIOS防改写功能，已经在BIOS保护这一方面满足了用户的要求，因此这项技术进一步推广的可能性并不大。另外，最近传来Flash ROM价格上涨的消息，多装一块BIOS，意味着增加成本，看来智能型双BIOS技术只能成为个别产品的卖点。

二、IDE RAID

随着CPU速度的不断提高，存储系统已经成为新的瓶颈，CPU常常为等待数据而白白浪费时间。由于受内部传输速率的限制，即便使用UDMA66的IDE硬盘，其实际传输速度往往连33MB/s都达不到，而RAID就是提高硬盘总体速度的最好办法。

RAID（Redundant Array of Independent Disk），即“冗余磁盘阵列”。冗余磁盘阵列在高档工作站和服务器中比较常见，它采用独特的控制方式，把多个磁盘组成并行工作的磁盘阵列（其实就是当作一个磁盘来使用），以提高电脑储存部分的性能和可靠性。磁盘阵列通常采用SCSI硬盘来组成，而IDE-RAID则由IDE硬盘组成，实现硬盘镜像、数据备份、空间扩展、并行处理等功能。

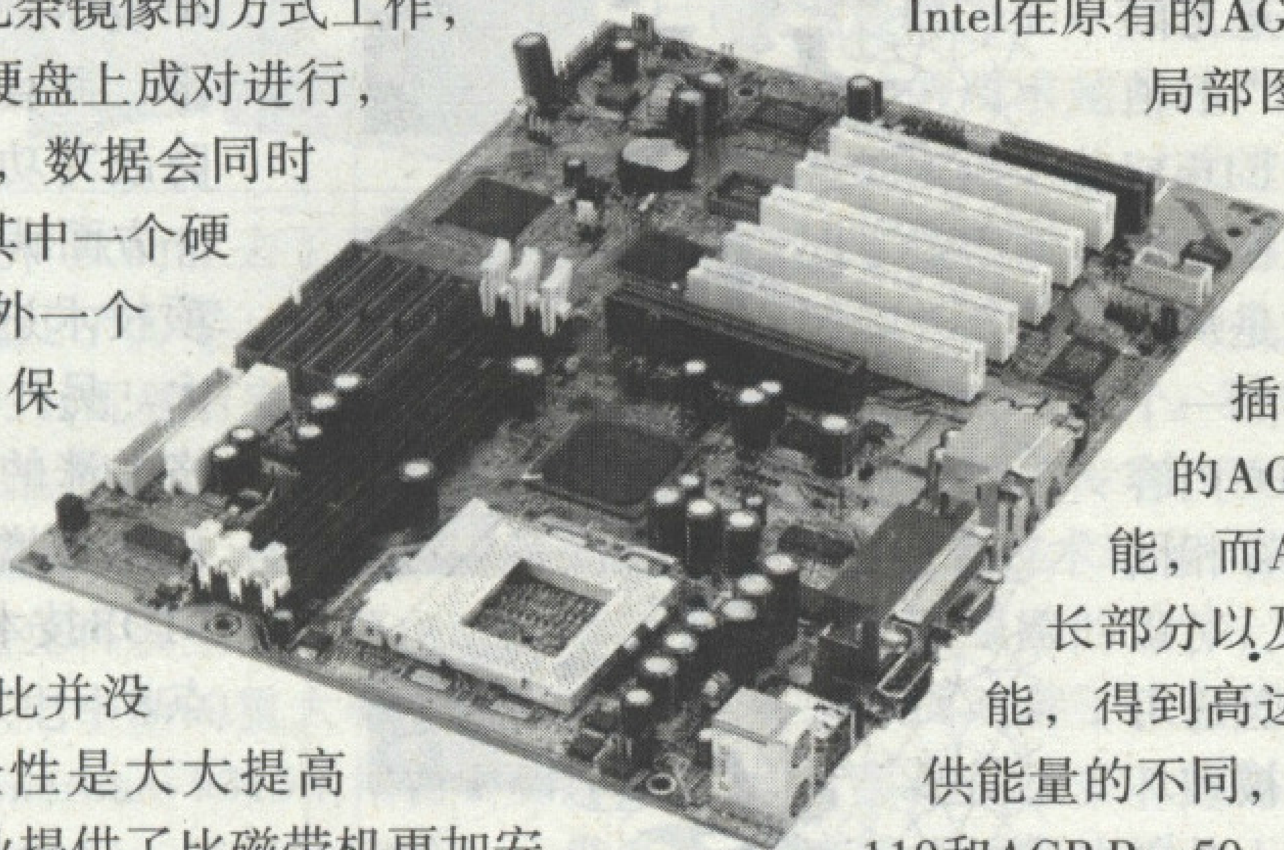
IDE-RAID通常由IDE-RAID控制卡完成，但有的厂商通过将IDE-RAID控制芯片集成到主板上，使主板直接具备了组成磁盘阵列的能力。那么RAID具体是怎样实现的呢？



RAID共有3种模式：

RAID 0，即Striping模式，是将多个硬盘合并起来操作，让数据读取工作平衡地分配到多个硬盘同时进行。阵列盘从外表上看是一个硬盘，但容量是多个硬盘的总和，具有成倍于单个磁盘的速度。由于各个硬盘是并行完成各自工作的，所以能使系统的性能得到成倍提高。这种工作模式适用于需要高速磁盘性能的用户，如视频编辑、图形制作等。不过当使用RAID 0方式时，文件不是完整地存储在一个硬盘中，所以一旦其中一个硬盘中的数据出现问题，则整个系统的数据将全部无法挽救。

RAID 1，即Mirroring模式，是高端服务器常用的磁盘镜像。两个硬盘以冗余镜像的方式工作，数据的读写都是在两个硬盘上成对进行，每次向磁盘写入数据时，数据会同时写入两个硬盘中。万一其中一个硬盘里的数据损坏了，另外一个硬盘中还有数据备份，保证数据具有高度的可靠性。在这种方式下，读的速度会有所提高，而写的速度与单个硬盘相比并没有太大的差别，但安全性是大大提高了。它为个人和小型企业提供了比磁带机更加安全方便的数据备份方案，适合对数据要求较高的系统应用。这种模式的缺点是磁盘利用率不高。



RAID 0+1，即两组阵列硬盘，互为“镜像”。在每次写入数据时，磁盘阵列控制器会将数据同时写入两组“大容量阵列硬盘”内。不过它需要至少4块硬盘。进行文件存取操作时，数据和RAID 0一样分成数据块同时在几个阵列通道中进行读写，效率高、速度快。亦有磁盘镜像备份、容错的功能。

如果采用不同容量或速度的硬盘，得到的阵列盘的容量和速度都是以容量小和速度慢的硬盘为基准。如10G、15G两块硬盘组成RAID 0模式的阵列盘，其容量就是20G；组成RAID 1模式的阵列盘，其容量就是10G。所以阵列盘应该由同容量、同型号的硬盘组成。

在实际使用中，RAID 0所带来的速度提升是非常惊人的。如果你打算购买30G或40G的硬盘（容量太小就划不来了），就不如用两个15G或20G的硬盘通过RAID 0来实现了。

目前，一些BX主板由于板载Promise或HighPoint的控制芯片而支持UDMA66，但并不是每款支持UDMA66的BX主板都具有RAID功能；而尽管VIA 596B/686A南桥芯片直接支持UDMA66，但有的133A主板还是提供了RAID功能，如艾崴VD133 Pro。

应该说，RAID模式需要一步到位，至少用两个硬盘才能发挥作用，投资有些偏大，但对于有具体要求的用户来说却是十分划算的（连千元的控制卡都省了）。所以，高档主板（尤其是支持双处理器的主板）很有必要增加这项功能。

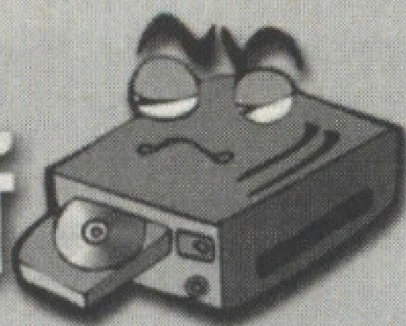
三、AGP Pro

为了提高显卡的处理能力，显示芯片的集成度急剧增大，导致显卡对电能的要求增大以及散热问题日趋严重。

为了给新一代的图形加速卡提供额外的电能，Intel在原有的AGP（Accelerated Graphics Port，局部图形总线）技术基础上推出了AGP Pro系统。AGP Pro将现有的AGP插槽前段和后端分别加上了可提供12V/3V电压的插槽，以提供额外的电能。现有的AGP插槽可以提供最大25W的电能，而AGP Pro图形加速卡可以通过延长部分以及相邻PCI插槽所提供的额外电能，得到高达110W的总能量。根据所能提供能量的不同，可以把AGP Pro细分为AGP Pro 110和AGP Pro 50。能耗为50W-100W的AGP Pro图形加速卡称为AGP Pro 110显卡，能耗为25W-50W的AGP Pro图形加速卡称为AGP Pro 50显卡。值得注意的是，采用AGP Pro接口的显卡无法在AGP插槽内工作，而采用AGP Pro插槽的主板可以支持AGP接口的显卡，所以主板生产厂商是否全面用AGP Pro取代AGP，是AGP Pro未来发展的关键。

应该说当GeForce 256面世之时，AGP Pro显得很有必要，很多主板都因为无法为GeForce 256提供必要的电能，而造成系统的不稳定。但当GeForce 2 GTS推出之后，由于生产工艺的进步（从0.22微米过渡到0.18微米），电能需求下降到了10W（GeForce 256为18W），AGP Pro就显得没那么必要了。另一方面，一些主板生产厂商通过对主板电路进行改进，使AGP的供电更稳定（如磐英的Super2 AGP技术），也减缓了AGP Pro取代AGP的速度。

目前，使用AGP Pro的主板并不多，除了高端的840主板外，似乎只有华硕积极采用了这项技术并用于产品中。不过，在新推出的硕泰克SL-75KV-X主板（采用VIA KT133芯片组，支持Socket A的K7处理器）上，我们也看到了AGP Pro。所以，AGP Pro仍会是发展的趋势，至于什么时候成“势”则很难说。但我相

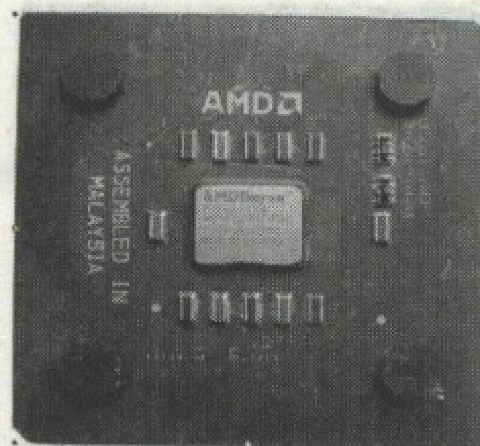


信现在还不是时候，只要AGP还能发挥余热，AGP Pro就不会被主板厂商全面采用，因此现在买主板还无需把它考虑进来。

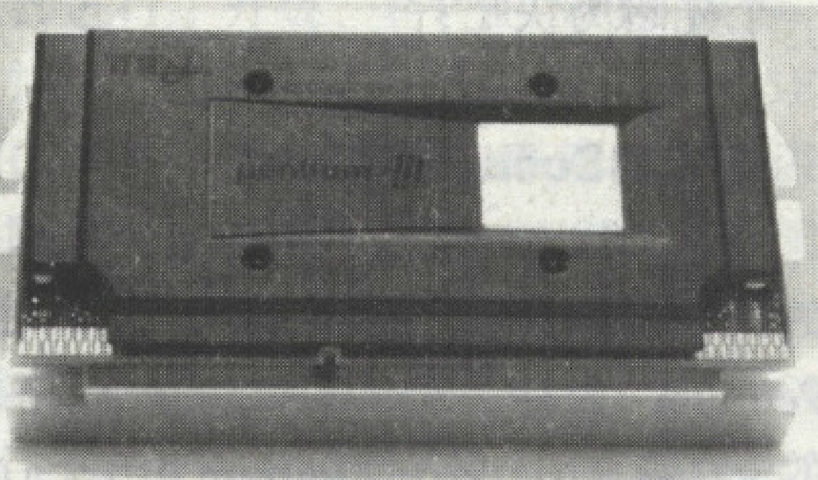
四、CNR

最新推出的815/815E主板上，提供了一种被称作CNR（Communication and Networking Riser，通讯和网络升级卡）的扩展插槽，它与AMR外形相似，尺寸上更长些。

提到CNR，就不能不说AMR（Audio/Modem Riser，音效/调制解调器附加卡）。为了降低整体成本，实现功能的高度整合，主板生产商希望将声音和网络功能也整合到主板上。但由于存在电磁干扰以及另一些不利的因素，Modem中最重要的I/O模拟电路还不能直接做到主板上。于是Intel推出了AMR规范，将模拟I/O电路转移到单独的插卡上，其它部件则留在主板上，以满足要求。Intel通过i82801AA/BA ICH在810、810E、820、840主板上提供了AMR插槽，VIA也通过686A南桥芯片为主板提供了AMR插槽。但是，由于AMR Modem的实际表现惨不忍睹，相对于内置PCI Modem，其价格优势也并不明显，因此主板上的AMR插槽完全成了摆设。



也正因为如此，Intel推出了CNR，用以取代AMR。CNR可以连接专用的Modem卡，可以与CNR扩展卡一起组合使用LAN适配卡，只要增加一个代号为“PHY”的芯片，就可以与芯片组内置的部分LAN功能配合实现LAN网卡功能，而且可以有效降低LAN适配器的成本。通过CNR扩展卡，可以组成专用家庭电话网络（Phone PNA），实现10M/100M以太网卡的功能。



目前，CNR只出现在815E和部分815主板上，有的厂商为了节省成本，在815主板上只提供了AMR，购买时应加以注意。总的来说，CNR取代AMR，应该只是时间问题。

五、Ultra DMA 100

815E和820E主板，利用i82801BA ICH-2芯片，提供了对最新的Ultra DMA 100功能的支持。相对于UDMA66，不需改变IDE接口，利用现有的UDMA66连接线，配合支持UDMA100的硬盘（如IBM75GXP、40GV，迈拓钻石十代等等），就可以实现Ultra DMA 100的功能。另外，一些BX和133A主板，通过板载最新的Promise或HighPoint的控制芯片而支持UDMA100，威盛支持UDMA100的南桥芯片VT8231则在今年第3季度推出。虽然目前UDMA66还是硬盘尚未逾越的一道坎，但以硬盘的发展速度来看（用“恐怖”形容比较恰当），内部传输速率突破66MB/s应该为时不远了，此时选购一款支持Ultra DMA 100的主板，就显得很有必要。

处理器市场上AMD与Intel这对冤家的竞争总是没完没了，两家轮流坐庄，抢先发布最快的产品。但事实上一时的领先并不代表永远的胜利，CPU战场上总会有令人惊讶的事情发生。例如今年推出的Crusoe处理器构架就曾让

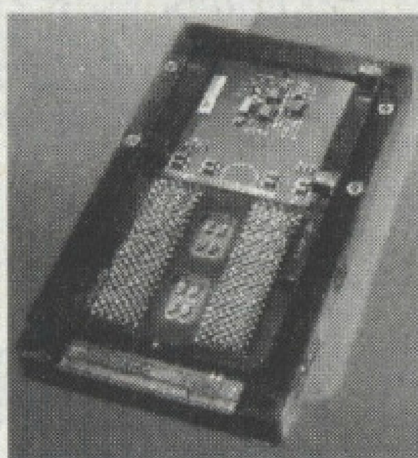
安徽 李红

2000新世纪的Intel处理器揭密

Intel与AMD伤透了脑筋，因为毕竟已有厂商用这种另类处理器构架做出了相当于Pentium Ⅲ等级的CPU。这种低成本CPU极有实力与大厂抢夺低价处理器市场，看来即使Intel、AMD不伤脑筋，后起之秀VIA也要开始担心了。

为了保住霸主地位，Intel发布了所有系列CPU的新世纪产品：32位Xeon（至强）系列CPU的升级产品——64位处理器McKinley和Gallatin；32位Pentium Ⅲ系列CPU的升级产品——64位处理器Itanium和32位处理器Foster。

64位处理器McKinley和Gallatin主要用于服务器，是Xeon系列CPU的升级产品，预计将在明年推出。它们将采用小于0.18微米的制造工艺，支持的芯片组是870，将支持RAMBUS与DDR SDRAM内存。870芯片组预计将在2001年底或2002年初问世。另一种更新的支持芯片组Plumas正在开发之中，它将采用Infiniband的新技术。该技术是一种可交换的光纤数据交换解决方案，预计将在明年年初发表，可能将形成最终的工业规范。


图 1

今年8月22日Intel在“2000年秋季Intel开发者论坛”上展示了64位处理器Itanium（即安腾，见图1），使人们终于一睹其“庐山真面目”。这种IA-64处理器是Pentium Ⅲ的64位升级产品，主要用于计算繁重的场合。不过其初期产品的工作频率却仍然较低，只有733MHz和800MHz，采用0.18微米制造工艺，与使用同一技术制造的32位Pentium Ⅲ的最高工作频率1.13GHz相比，工作频率只有后者的70%。

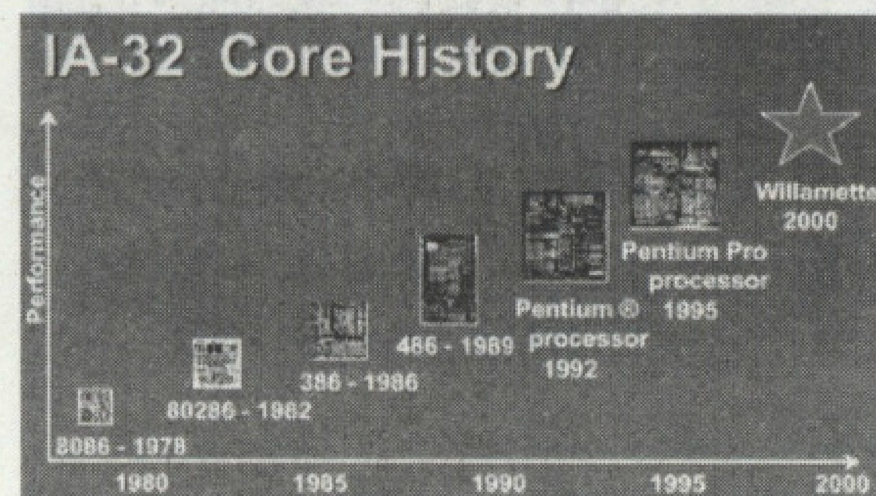
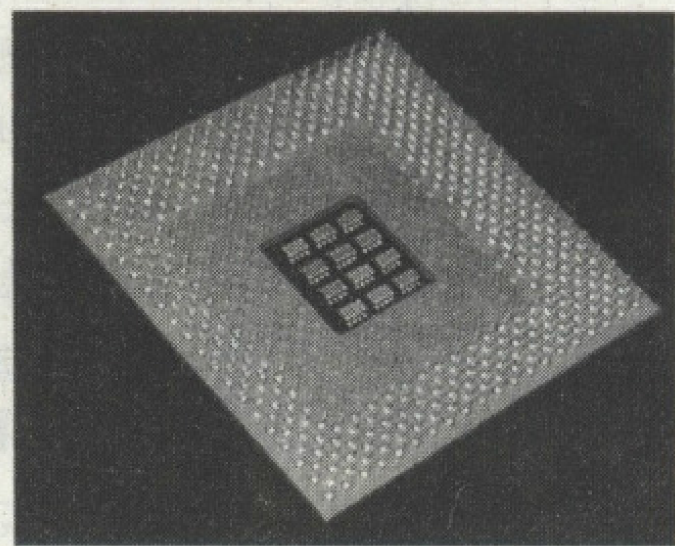


图 2

下一代名为Foster的32位处理器就是Pentium 4，其实就是传说中的IA-32处理器（IA-32内核历史图，见图2），也就是Willamette（图3），是Pentium Ⅲ的32位升级产品，预计明年第一季度推出。它是Intel继推出Pentium PRO（将L2 Cache做在CPU PCB板上）、Celeron（将L2 Cache做到DIE里面。所谓DIE，就是将半导体大圆片分割而成的小片。它可有一个或多个电路，但作为一个单位封装而成）、Pentium Ⅲ（增加了SSE指令集）等重大架构以来的又一次革命，除了将外频一举推升到400MHz外，还新增了SSE2指令集，据说能大幅度提升多媒体软件的运行速度，提升的效果远比Pentium Ⅲ所使用的SSE指令集巨大。这种新架构一定会带来新的竞争门槛，至于AMD会推出什么样的策略进行回应，且让我们拭目以待。


图 3

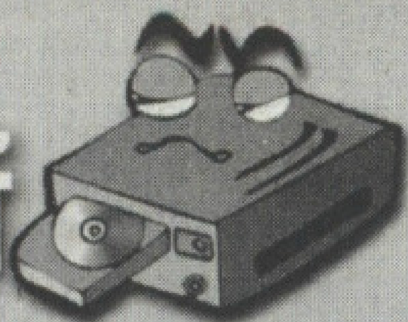
那么Pentium 4具有哪些新的规格呢？就让我们来一个先睹为快吧：

新的Socket 423规格

Pentium 4增强了许多功能，因此Pentium Ⅲ所用的370根针脚设计就已经不敷使用了。因此Intel为Pentium 4设计了Socket 423的新规格，用新架构取代旧的Socket 370。不过Pentium 4出来后，Pentium Ⅲ应该不会马上被取而代之，同以前Intel从Pentium Ⅱ转到Pentium Ⅲ一样，两者之间将会有一段很长的过渡期。有可靠消息指出423根针脚的Pentium 4可能只是过渡时期的产品，将来有可能被478根针脚取而代之。

400MHz外频

AMD在Athlon、Duron上使用了200MHz外频的技术，而此次Intel在Pentium 4上采用的是QDR（Quad Data Rate，4倍速数据率）的技术，即在100MHz的总线上通过4倍频实现400MHz的传输效能（类似于ATA-100、DDR利用上下波形传输信息的原理所延伸出来的技术），因而使MCH芯片（即北桥芯片）与CPU之间的传输总线频宽达到3.2GB/s，可以避免信息拥堵在CPU这边，实现系统间信息的快速流（下转49页）





Intel 815E 主板使用心得

吉林 钱骅

在VIA的694类主板垄断市场多日的情况下，Intel终于推出了815/815E。在性能上它比Intel 810/810E有了长足的提高，相对于BX芯片组也增加了AGP 4×、DMA100等一系列新的功能支持，同时又能使用当今市场上主流的SDRAM，不会出现像Intel 820芯片组那样由于通过MTH芯片使用SDRAM而导致当机、重新开机、甚至损坏硬盘内数据资料的现象。因此，它应该说是现今市场上“铜矿”和赛扬这两个系列CPU的最佳搭档（除了Intel 820E+RDRAM的组合，因为其价格太高，不是普通个人用户所能接受的，而且在国内市场上也不常见）。作为Intel的铁杆用户，我对815/815E向往已久，但苦于其价格过高，一直不敢奢望。

前不久，由于Intel 815E主板价格相对下调，再加上一位做华硕地区代理的朋友帮忙，我将自己的机器进行了升级，将PⅡ-300升级为PⅢ-733，选用的主板当然是我向往已久的Intel 815E芯片组的华硕CUSL2主板。华硕主板向来就以用料讲究、做工一流、性能稳定而著称，这款CUSL2也不例外——一块金黄色20.8×30.5mm大小的标准ATX主板，Socket 370结构，板载3个DIMM内存插槽、6个PCI插槽、1个AGP Pro、两个CNR插槽、两个IDE接口、1个软驱接口和2个USB端口（可扩充至7个），板上的其它接口还有1个网络连接端口以及标准的2个PS/2接口、2串1并及游戏杆端口、线输入/输出、麦克风端口各1个。为了确保其稳定性，华硕在Socket 370插座旁边集成了11个1500uF的电容，使其无论在超频还是非超频情况下都能稳定工作。这块板子比一般的主板要宽2公分，每一个焊点都极其圆滑，拿在手里沉甸甸的，很有质感，给人一种爱不释手的感觉。

除了主板和CPU以外，我原来选用的显卡是Matrox原厂生产的G400单头16M SDRAM显卡，硬盘是昆腾高能火球15G，HY的PC133内存和SONY E200显示器。硬件安装和连接结束后，安装Win98SE一切正常。但在实际的使用过程中，我还是发现了一点不得不提的问题，希望和大家共同探讨。

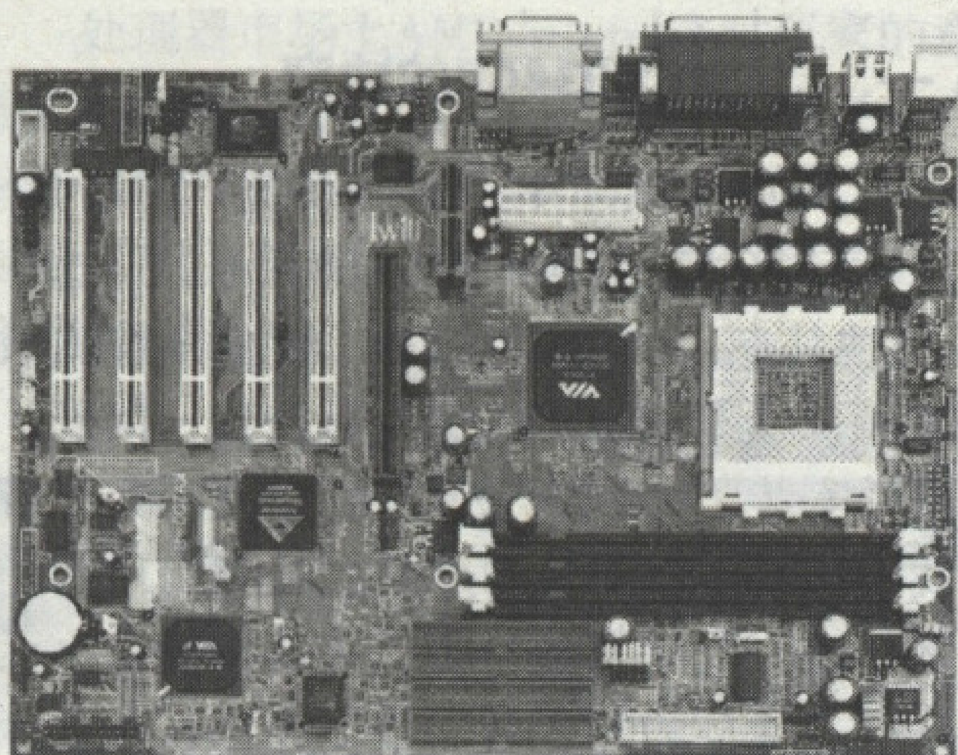
一、CUSL2和G400的冲突

当我执行“开始”菜单中“关闭系统”的第4个选项“重新启动计算机并切换到MS-DOS方式”这一命令时，系统被挂起，显示器黑屏。经多方查找故障，确定是主板和显卡的冲突。为了解决这一问题，我从网上下载并安装了815E的最新补丁，却还是无济于事。于是我便想到刷新主板和显卡的BIOS，看看是否可以通过刷新BIOS解决问题。但是事实就是这么无情，我费了九牛二虎的力气才成功地刷新主板和显卡的最新BIOS，安装了G400的所有驱动程序，还装了N次“瘟酒吧”，连显示器也尝试过更换，但还是没有办法解决上面的问题!

最终，我的解决办法只能是更换G400显卡，选用其它显卡如TNT/TNT2/TNT2 M64等都可以解决问题。但是如果哪位高手知道如何在不更换G400显卡的情况下解决这个问题，请给以指点，我将万分感谢。

二、关于刷新主板BIOS的问题

我所下载的主板BIOS是今年8月28日刚刚更新的，版本号为1002。我是在成功刷完显卡BIOS后开始有刷新主板BIOS的念头。和以前一样，我将自己原有的华硕AFLASH.EXE和新的BIOS放在硬盘的同一个文件目录下，用KV300将硬盘查一遍毒，防止病毒感染AFLASH.EXE。然后重启计算机，按F8进入DOS运行AFLASH.EXE，在进入BIOS UPDATE菜单后，奇怪的是菜单中“Flash Memory”选项居然是“Unknown”。但是那个时候我却没有怎么注意，以为只是新主板的不足之处。由于以前自己也刷新过不少主板，很自然地选择菜单的第1项“Save Current BIOS To File”，将原来的BIOS存起来是为了防止新BIOS万一不稳定或不合用时还可以刷回老BIOS。不久屏幕左下角显示“BIOS Saved Successfully”，存储旧BIOS成功。随后选择菜单的第2项“Update BIOS Including Boot Block and ESCD”，进入BIOS的刷新部分。在光标闪烁的地



方填入“1002.bin”，然后回车。但屏幕左下角显示“Error-Bad Filename”，表示文件名出错。在确保文件名没有出错的情况下，我按“Esc”退回主菜单，看了一下“Flash Memory Writer”（闪存写入程序）的版本号为V1.013。难道这个AFLASH.EXE不能用？但刷新以前华硕的P2V、P2B、P3B-F、CUV4X、CUVBX主板都很好用啊！我都是用一个AFLASH.EXE就搞定了所有的主板，想到这里，我的头脑有些迷茫……

会不会是AFLASH.EXE的版本太老了呢？我随即再一次试用了不久前为刷新P3B-F主板BIOS而下载的AFLASH.EXE，但是问题还是没有办法解决。在毫无目的地在网上转了一圈后，我不经意拿出了CUSL2的驱动盘，看看里面是不是有AFLASH.EXE，如果有的话就可以试试。太棒了！果然在此。我将CUSL2驱动盘所带的AFLASH.EXE和以前的AFLASH.EXE进行了比较，发觉它们的大小并不相同，前者有90多KB，而后者仅为60多KB，可能问题就出在这里！马上将自带的AFLASH.EXE替换原来的刷新程序，在DOS下运行AFLASH.EXE进入BIOS UPDATA菜单，发现“Flash Memory”认出了芯片为“Intel 82802AB”。我有点兴奋。显示的“Flash Memory Writer”变为V1.26，但刷新BIOS时还是失败。怎么搞的，难道自带的刷新程序都不行吗？我有点急了，拿出那本印制得非常漂亮的主板说明书准备看一下。但自从华硕的包装改版以后，所推出的新型“CUXX”系列主板的说明书都从原先的繁体中文版改成了现在的英文版，也不知华硕公司是怎么想的。这是我这个华硕产品的忠实用户发出的第一次对其产品的抱怨。

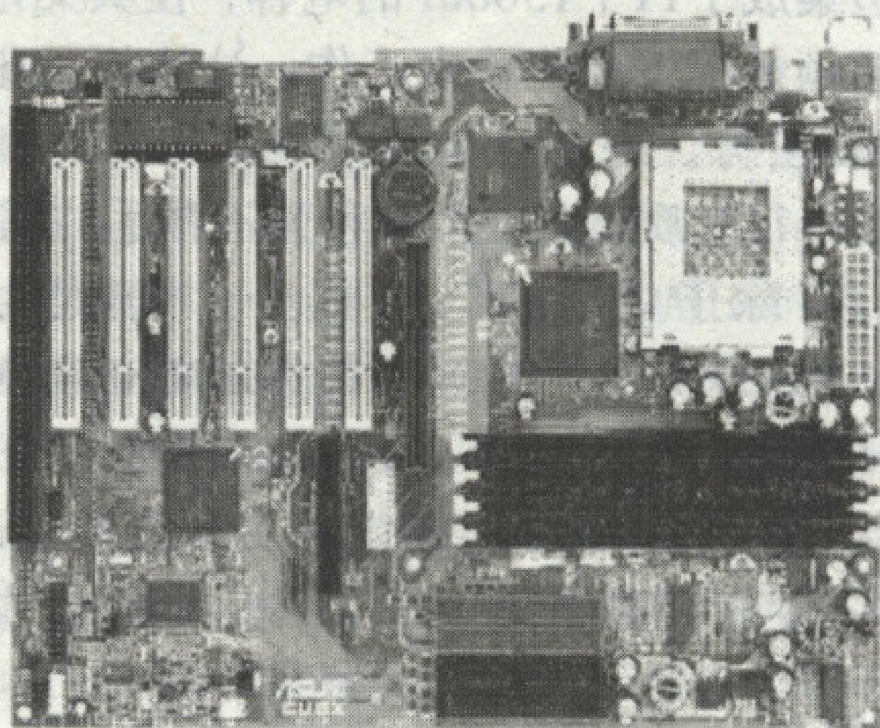
事已如此，没办法，只能用我“引以为豪”的英语硬着头皮上了。结果发现在这块主板的CMOS中的Advanced项中有一项BIOS UPDATE，是用来给BIOS写保护的，用以防止病毒的入侵。我试着将其选项设在Enabled后再进行刷新。按着原先的步骤进入了BIOS刷新菜单，在光标处填入“1002.bin”回车。提示语问我是否刷新（Y/N），按下“Y”键后我的心脏也加快了跳动，因为一旦停电主板就“玩完”了，这可是1000多大洋的啊！

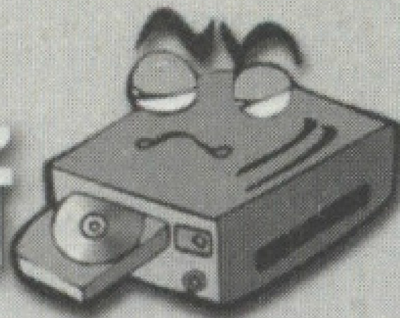
屏幕上显示Block Erasing-Done；Programming后的数字和字母在不停地跳动，我的心和它们一起跳动着。大约10秒后，屏幕的左下角显示“Flash Successfully”，刷新基本成功了，我长长地舒了一口气。重启以后在启机屏幕上显示的BIOS版本号已经由原来的1001a变为1002，进入COMS将BIOS UPDAT选项重新改为Disabled。进入Win98一切正常，可惜的是从Win98重新启动切入DOS时系统挂起的问题依旧未能解决。

在事后我回想起原先的AFLASH.EXE为什么不能用的原因，慢慢明白过来。这主要是因为Intel 815E芯片组取消了原先像BX、LX那种南北桥的构架，而采用了其新型的Accelerated Hub Architecture（AHA，加速总线架构）。这种全新的构架可以使GHCH和ICH之间的数据传输率达到266MB/s，是原来南北桥数据传输的两倍，也使得PCI总线、USB总线、IDE通道、系统主存之间的带宽得以扩大，所以说这是一种非常好的设计。也正是因为总体构架的改变，使得现在的AFLASH.EXE刷新程序和原有的不同。如果你也有刷新主板BIOS的想法，希望你能够留意这一点。

三、JumperFree使超频更加容易

华硕自从其P3B-F主板以后就加入了全新的JumperFree功能，这对于广大超频爱好者来说是一个好消息，而且这一功能在CUSL2主板中又有了不小的改进。华硕的技术可以让你





独立选择FSB:SDRAM:PCI的频率比率和实际的外频频率。FSB:SDRAM:PCI的比率有133:133:33、133:100:33、100:100:33和66:100:33等4种配合。华硕在BIOS右边的提示框边还有提示，建议使用133:100:33的比率，这样外频可达145MHz以上，基本上把大部分PC133 SDRAM的性能发挥到极限。当然，频率超得太高，对于CPU和主板上的其它设备来说是一件很危险的事情。不过别担心，华硕公司早已考虑到了这种情况，如果你把CPU超得太高，系统无法自检时，主板会自动回到默认的安全设置。在下次启动时，BIOS会跳出一个CPU配置窗口，让你选择新的CPU设置。是不是很爽呢？

四、令人遗憾的地方

由于815E这类主板的推出有其特殊背景，和相对成熟的BX和694主板相比，它还是存在一定的不足之处：

1.显卡的遗憾

和其它Intel 815E主板一样，在华硕的这块CUSL2也整合了i752显示芯片（实际上是i754显示芯片），但对于广大电脑发烧友和那些使用高频“铜矿”/赛扬2的用户来说，这无疑是一种浪费。

使用高主频CPU的用户追求的显然是性能表现，i815E芯片组在其它方面是可以满足要求的。但就i752显示芯片本身来说，虽然其质量相对于低端市场是一个不错的选择，对于高端甚至是中端市场来说，它的性能就显得极不相称了。试想用户花13XX（这其中包括了购买i754显卡的钱）买一块主板，主要的目的是为了享受到最新的技术，很少有人会用这样一块面向低端市场的显卡。这块显卡势必被屏蔽，然后换一块诸如TNT2、G400甚至GeForce这样的显卡，使“铜矿”/赛扬2的性能能够得到尽情发挥。这样，为闲置的i754所花的那一部分钱就白白浪费了。

2.内存的遗憾

Intel 815E主板只支持768MB内存，只是BX的一半，这可能是Intel公司出于产品利益上的考虑。但对于现在处于高速发展之中的IT行业来说，在扩展能力上它显然受到了一些限制。而且在插槽插满3根PC133的内存时，还会出现将PC133降为PC100的问题。

但是无论如何，就我在使用过程中的体会，华硕CUSL2是一块非常不错的主板。如果你在装机的时候打算选择使用Intel 815E芯片组的主板的话，那么CUSL2应该是一个不错的选择。

（上接46页）通。在MCH芯片与RAMBUS内存之间用的是类似于840芯片组的2 Channel双信道技术，使得MCH芯片与内存间的总线传输速率也高达3.2GB/s。因此400MHz技术比目前的100、133MHz总线要快得多，信息拥堵的现象将会有很大的改观。

SSE2指令集

SSE2指令集是Intel在Pentium 4上投入了很大精力的地方，也是继Pentium Ⅲ、Pentium Ⅲ Xeon之后的重大革命，有助于大幅度提高多媒体指令的执行效率，使系统播放DVD、MP3等文件的译码、压缩等工作最佳化。可以肯定SSE2能大幅度提高CPU的浮点运算能力，不过要发挥SSE2的作用，同样需要有支持SSE2的软件来配合。据估计，支持SSE2指令集的软件至少也要等到明年才会出现。

不放弃支持RAMBUS的Tehama芯片组

Pentium 4采用什么样的芯片组？Intel先前的MTH方案准备让Pentium 4仅采用支持RAMBUS的Tehama芯片组（即现在的840芯片组），可最近Intel的策略又有所变化。Intel最近公布了它自己的测试结果，认为“用PC133内存的计算机系统在好几项性能测试中都要快于用RAMBUS内存的计算机”。Intel宣布这样的消息令人非常惊讶，因为自推出820芯片组后，Intel就一直宣称PC800绝对比PC100、PC133快，现在它自己公布的数据却不是如此，真是令人匪夷所思。另一个更为爆炸性的消息是，Intel居然联合了好几家厂商控诉RAMBUS公司有垄断市场的行为，这就更加微妙了！权威人士指出：“Intel慢慢发觉PC133的内存架构不但成本比RAMBUS低，甚至效能也比RAMBUS要好，所以可能开始反悔当初与RAMBUS所签的合约”。当时这个合约规定2003年以前Intel不得拥有桌上型PC的DDR芯片组，除非DDR架构的内存成本比RAMBUS便宜很多，所以Intel可能想通过反托拉斯法案来推翻当初的协议。Intel目前的策略是除了为Pentium 4推出支持RAMBUS的芯片组外，另行推出同时支持RAMBUS和DDR PC-133的完整芯片组，而且将把这两种芯片组分别定位于不同的市场。不过由于Intel目前还没有摆脱RAMBUS的束缚，所以初期推出的840芯片组只支持RAMBUS。预计明年第一季度推出的860芯片组将支持配有DDR SDRAM内存的工作站，860实际上是840的双内存信道（既支持RAMBUS又支持DDR SDRAM）扩充版本，另一个双内存信道的870芯片组则只支持服务器。

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

CPU市场发展到今天已呈白热化趋势，自AMD推出新系列的Duron及ThunderBird后，市场接受度一路高涨，购买比例明显增加。但是Intel的赛扬销量却有明显下降。目前村里正处于开学后的购机热中，电脑零组件的零售销量较大。在多款CPU中以Duron 600最受欢迎，价格约600元，由于消费者在价格上考虑较多，另外在性能上也无较大差别，加上赛扬的缺货，所以导致了选择Duron的人比赛扬多。据称现在买AMD与买Intel的比例，已经拉得很近了。

Intel代理商表示，Intel现在仍然无法充分供应赛扬，PⅢ的货倒是颇为充足。据了解现在主流的PⅢ733将面临缺货的处境，届时将以PⅢ800为主力产品，由此看来，10月份PⅢ800将要成为主流，进一步推算，2001年的CPU市场将是PⅢ1GHz的天下。

近日内存市场突然缺货，内存价格不断上涨。很多地方的内存已经不再报价，从目前这种情况来看，内存多半还要继续上涨。不过内存的行情很难确定，只从目前分析涨的可能性要大一些。有消息称全球第二大内存芯片制造商现代电子公司近日表示，鉴于市场对个人电脑的需求上升，DRAM芯片的现货价格可能将在10月份左右再次上升。

Intel公司决定近日起对特定主板厂商折扣销售，这样815E的价格就有可能跌破40美元。降价的结果将使Intel在第4季度的芯片组市场占有率得到提高。不过Intel这次的计划是针对出货量较大的主板厂商而提供，根据815E数量决定拿货的价格，拿货越多价格越低。这样看本次折扣方式主要以一线大厂商为主，众多的中型主板厂商多未在其中。

9月初大幅调降笔记本电脑售价后，IBM与东芝也在纷纷调降产品线上的各款笔记本电脑的价格，IBM调降售价的笔记本电脑多达5款，东芝调整价格的笔记本电脑也在5款以上。价格调整的目的主要是想提升市场的占有率。

近来，几乎所有的硬盘都在大幅上涨，尤以希捷、昆腾、WD为甚，和前些日子的价格大降相比，真的是难以接受。

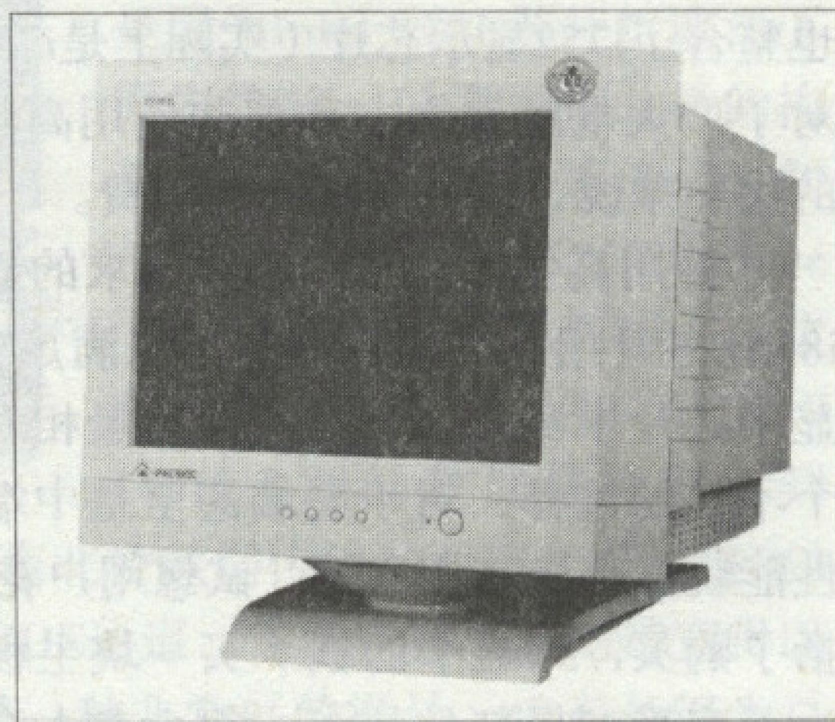
新品时报

随着AMD SocketA架构的Athlon与Duron处理器在市场的接受度逐渐增加，技嘉公司推出了第二代功能更为完整的KT133主板。

技嘉的GA-7ZXR加入了Ultra ATA/100磁碟阵列（RAID）功能（采用了Promise的控制晶片），可支援RAID 0（striping）、RAID 1（Mirroring）、RAID 0+1等功能，是继升技（ABIT）、艾崴（Iwill）之后又一款具备RAID功能的主机板。GA-7ZXR将改采用炫蓝色的印刷电路板（PCB）。

技嘉的GA-7ZXR具有2组支援Ultra ATA/100 RAID功能的IDE数据总线，加上原有的2组Ultra ATA/33/66 IDE总线，最高可支援至8个硬盘。GA-7ZXR同时配有3条DIMM内存插槽及5条PCI、1条AMR和1条ISA扩展槽。

爱国者777FD和700FT显示器于近日上市了。777FD显示器采用了.25的三菱钻石珑纯平面显像管。该款产品堪称国产纯平显示中的精品，是一款专业用的的产品。具备三菱独有的四倍速动态聚焦技术，以四组电子透镜随时对电子束进行修正，来确保屏幕四周聚焦准确清晰。并采用了三菱独有的钻石珑NF荫栅式显示技术，色彩艳丽逼真。



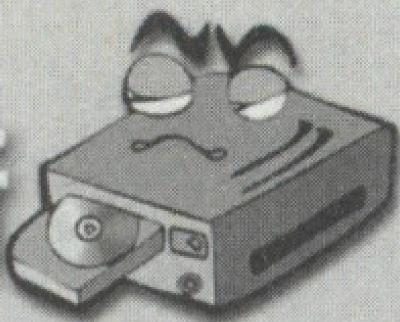
爱国者700FT采用的是日立在海外合资的.25超黑晶纯平显像管，以面向大众用户为主。继续保持了爱国者显示器色彩艳丽、聚焦清晰的特点。引用了最新折射视觉补偿技术，实现视觉纯平面，来消除在平面示显方面中普通物理平面显像管的内凹感。

777FD的产品定位同市面上其它4000元左右产品的定位是基本相同；而700FT是同市面上约3000元左右的产品定位基本一致。价格比专业品牌显示器要低出很多，性价比高，在纯平产品中它是比较超值的。但是两款产品的外观比较单一，略显呆板。

各地行情

上海市场

最近市场比较平稳，CPU、内存、硬盘都没有太



大的变化。AMD的Duron还在继续降价，前一段时间风光无限的老款K7，现在已少有人问津了。赛扬Ⅱ566跌至750元，成为市面上最具性价比的产品。赛扬系列其它产品较上周有小幅降价。PⅢ700/733报价为1500元左右，价格十分合理。虽然AMD的Duron和Intel的产品相比有着较高的性价比，但在上海人的品牌观念面前，其销售量还是大打折扣，其出货量与Intel的赛扬系列相比差距还是不小。

下面是来自主板方面的消息：磐英最新的BX主板EP-BX7的报价为920元；磐英BX5/BX6为850/890元；磐英3VBA+ 为730元；磐英3VCA为860元；技嘉的BX7+为1070元；技嘉BX7/BX2000/BX2000+为810/930/1040元；技嘉6VXE + 为770元。

这几个星期以来内存货源一直都比较充足，还没有出现过断货的情况，KINGMAX还是装机的首选。

希捷硬盘缺货比较严重，大容量硬盘品种少、价格偏高。其它硬盘现在大都也是有价无货。除了希捷硬盘缺货外，只有迈托的钻石系列货源比较充足。主流的15-20G都出现了严重缺货现象，昆腾的火球12代15G和20G的场内基本无货。正因如此，迈托的钻石5400转的硬盘有20-30元的上涨。ST代理确认，硬盘价格要上扬了。但货源一旦恢复正常，又将会有大规模的跌价。并且随着销售淡季的到来，市场的竞争将变得更为激烈。

现在购买TNT2 PRO芯片的显卡应该较为合算，UNIKA的速龙3000 700元出头就可以拿下，丽台的也跌入了千元，S320II TNT2 PRO 32M/16M的报价分别为930/750元。丽台S320V TNT2 Vanta 8M/16M的报价分别为380/530元。随着MX即将大规模进入市场，TNT2 PRO 32M也许会进入M64 32M这样的角色。

西安市场

经过长达1个多月的降价后，Intel和AMD似乎都有些疲惫了。由于Intel长期以来在广大DIYer心中的良好形象，出货量仍然非常可观。赛扬Ⅱ566报价740元，600报价800元，PⅢ550E报价1060元，PⅢ600EB报价1510元，很多都能超150外频。更高的主频在市面上很难看到，都需要订货。AMD的Duron 600和650在市场上销售的火爆情况比赛扬有过之而无不及，而雷鸟系列就没有PⅢ那么好销了。

目前KT133的主板价格仍然不菲。技嘉、微星、华硕等知名品牌的价格维持在1000甚至1100元以上，严重制约了消费者购买。目前市场上最好卖的主板是联想、磐英这样的二线厂商的产品，普遍在价格上便宜了100多元，约为900-950元，所以比较热销。明年第1季度估计应该是DDR大行其道的时候，KT133芯片组届时就要逐渐淡出市场了，想升级的最好等到那个时候，毕竟DDR内存已经很便宜了，市场价是64M/78美元左右，比SDR贵不了多少。

内存的价格继续回落，本周又下降了50元，到了500元的关口上，不过是普通的散装HY条，估计质量很难保证。KINGMAX的64M/128M的价格分别是575/1110元，已经回落了不少。现代原厂的64M内存也已经降到了580元的价位。

金钻五代已经上市，价格和四代基本相当，性能较高：7200转，2M CACHE，单碟容量20.4GB，平均巡道时间8.5毫秒，支持ATA 100。昆腾的LCT10系列硬盘最近一直缺货，目前昆腾已经开始着手解决这个问题，相信很快就能解决。

GeForce MX即将成为市场主流。400-600元这一价格段的显卡比较热销。估计到年底，MX的价位应该可以降到目前市场主流的TNT2 PRO的价位上，从而替代TNT2成为市场的主流。

杭州行情

近日Intel和AMD的主流CPU继续进行着激烈的价格战。AMD继用Duron“痛击”了赛扬Ⅱ之后，又对其高端的主力产品雷鸟700和750进行了大幅的调价，降价近200元，在价格上比同频的奔腾Ⅲ便宜了近400元，而且性能上绝对没得说。它是目前高档装机最具性价比的1款CPU。Intel在这重压之下，降价是必然的，剩下的只是时间问题了。

内存的价格在本周出现了比较明显的降幅。虽然前段时间关于内存涨跌的传闻很多，但内存的价格还是相当稳定。本周出现下跌的形势，更加说明了内存市场的难以预测性。目前现代HY的64/128M的售价为500/1010元，KINGMAX64/128M为570/1140元，金士顿64M为570元。KINGMAX PC150内存到货，这是KINGMAX公司的最新一代内存，最初的内存模式采用Micron公司的PC133标准，并且融合了Tiny BGA公司的新技术，此内存采用1.2版本，内存芯片用的是6ns的。此外，它也能够保证在150MHz及以上的频率运行。对于那些想超频到150MHz FSB以上的发烧友来说，这款内存条应该是最好的选择,它的128M售价为1280元。

由于受到缺货的影响，硬盘的价格在这几天将会有所上涨。不过目前市场上的反应还不是很明显，个别型号的价格有所上涨。昆腾硬盘缺货比较严重。目前，火球Lct15G为790元，火球LM（7200转）只有15G的，售价为920元。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800E	Socket370 散装	2200
	PⅢ600EB	Socket370 散装	1390
	PⅢ550E	256K 散装	1270
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	690
	赛扬 466	Socket370 散装	615
	AMD Duron 700	散装	740
	AMD Duron 650	散装	620
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	820
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1150
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	930
	昆腾 20.4G	火球Lct15系列 4400rpm	880
	迈拓 20.4G	金钻4代 7200rpm	1150
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	910
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1180
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	750
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1750
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	920
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	940
	华硕 K7M-RW	Slot A 支持AMD Athlon	710
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1030
	华硕 CUSL2	Intel 815E芯片组	1360
内存	现代 HY-32M	PC100	270
	现代 HY-64M	PC100	440
	现代 HY-128M	PC133	910
	Kingmax 64M	PC133	550
	Kingmax 128M	PC133	1100
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3050
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3880
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1530
	PHILIPS 105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	410
	华硕 50X	50X	440
	宏基 40X	40x	370
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6扫描仪	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+扫描仪	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



Metabyte

2000年9月24日，Metabyte发布了WickedGL最新WGL1B22(2.22)版For Win9x/ME/2000。此为Metabyte公司的Wicked3d分部推出的一种MiniGL，Wicked3d将之命名为WickedGL，这是专为Q3和Q2定制的MiniGL驱动。它支持Voodoo banshee、Voodoo2、Voodoo3、Voodoo5。与3dfx的MiniGL相比，可以显著提高游戏性能以及画质。特别是在QuakeⅢ中拥有如下特点1，在Q3中提高了50%的性能；2.有效的提高图象显示质量；3.在Quake3中为高分高质量配置做了优化加速。新版本支持纹理压缩。

ATI

2000年9月24日，ATI发布了Rage 128/Rage 128 PRO显卡最新驱动6.34CD08版For Win9x/ME。推荐用户更新。

nVIDIA

2000年9月21日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/Vanta/GeForce/GeForce2/Quadro/Quadro2芯片显卡公板最新驱动6.27版For Win9x。推荐用户更新。

Trident

2000年9月19日，Trident发布了Blade 3D(9880)显卡公板最新驱动6.50.5452 ICD多语言版For WinME。推荐用户更新。

Matrox

2000年9月15日，Matrox发布了Millennium G450、Millennium G400 MAX、Millennium G400、Millennium G200(AGP)显卡最新驱动5.14.033WHQL认证版For Win2000。该版本为通过微软WHQL认证的稳定版本，推荐用户更新。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年9月26日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第11期\DRV\下。

ADSL DIY in WINDOWS 2000

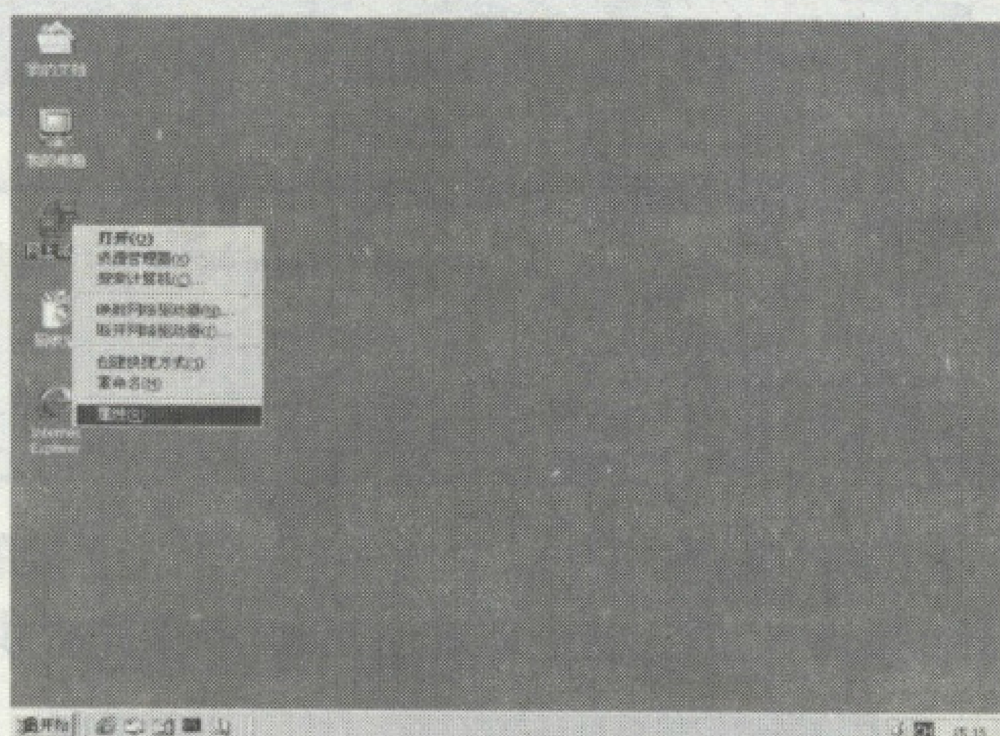
——ADSL之WIN2000设置图解

江苏 康耐

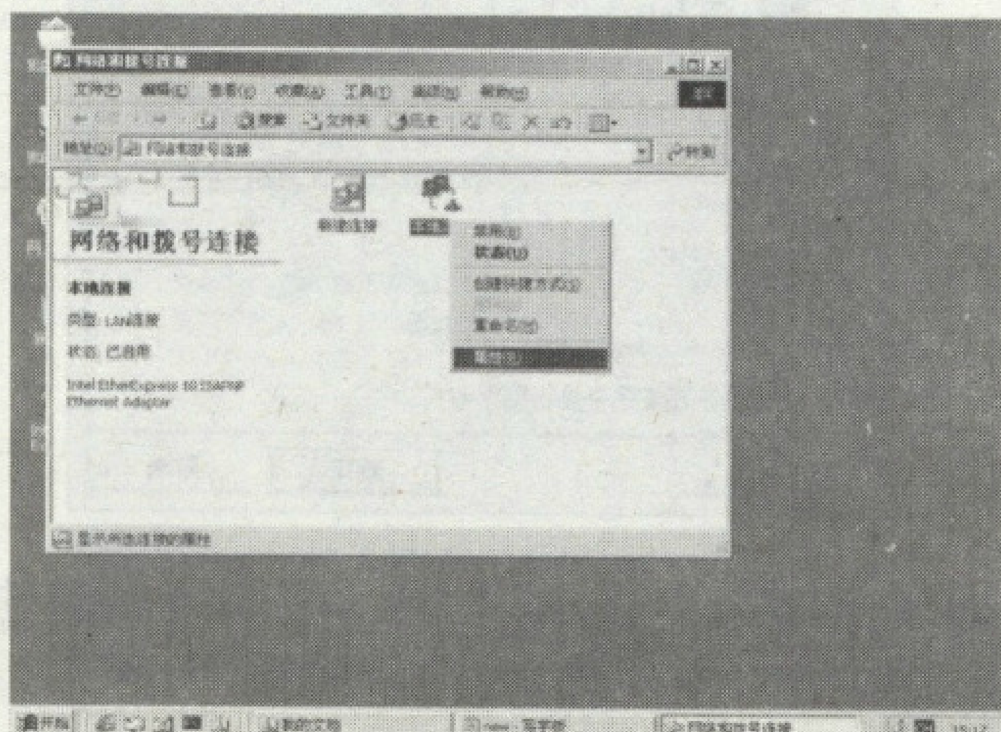
ADSL的硬设备安装其实并没有多少奥妙，简单说就是用一块网卡把电脑和ADSL MODEM连接起来而已。而且ADSL的入户安装，大多数线路提供商都将专门派遣技术人员到用户家中去现场安装、调试，根本用不着用户亲力而为，故在此就不再多说。本文重点介绍的将是在Windows 2000环境下的个人用户和在局域网中如何使用ADSL的设置方法（在WIN98下的具体设置方法，ADSL自带用户手册中有详细的介绍）。

（注：本文以国内最常见的Alcatel ADSL MODEM为例，以下设置方法同样适用于普通单机用户。）

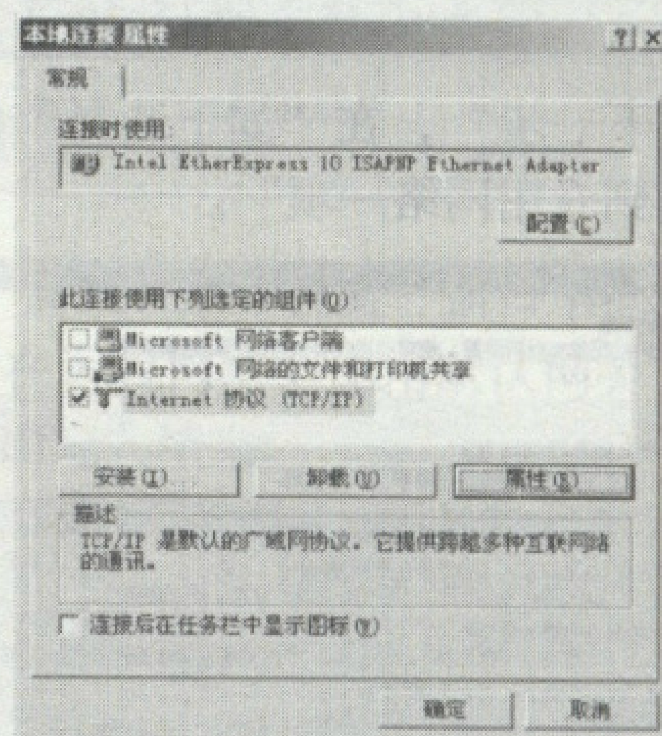
1.首先在桌面上用鼠标右键点击“网上邻居”，弹出快捷菜单，选中“属性”选项。



2.点击“属性”选项，打开“网络和拨号连接”窗口，用鼠标右键点击“本地连接”，选中“属性”选项。

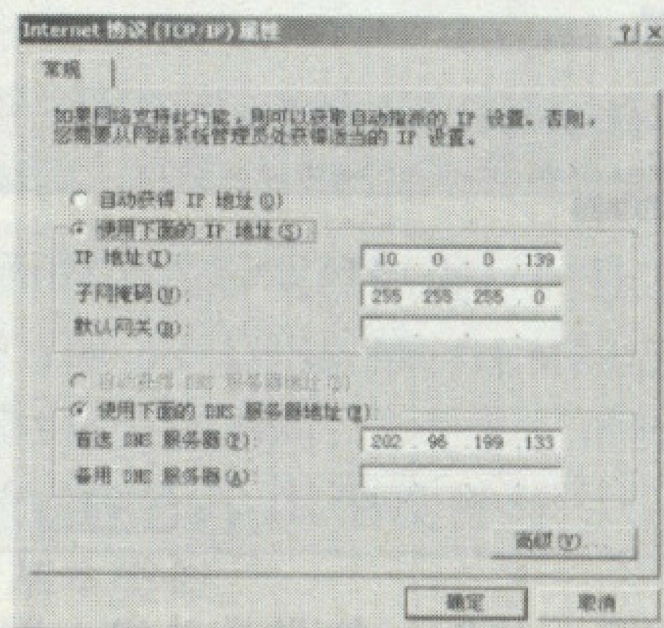


3.点击“属性”选项，打开“本地连接属性”窗口，选中组件窗口中的“Internet协议

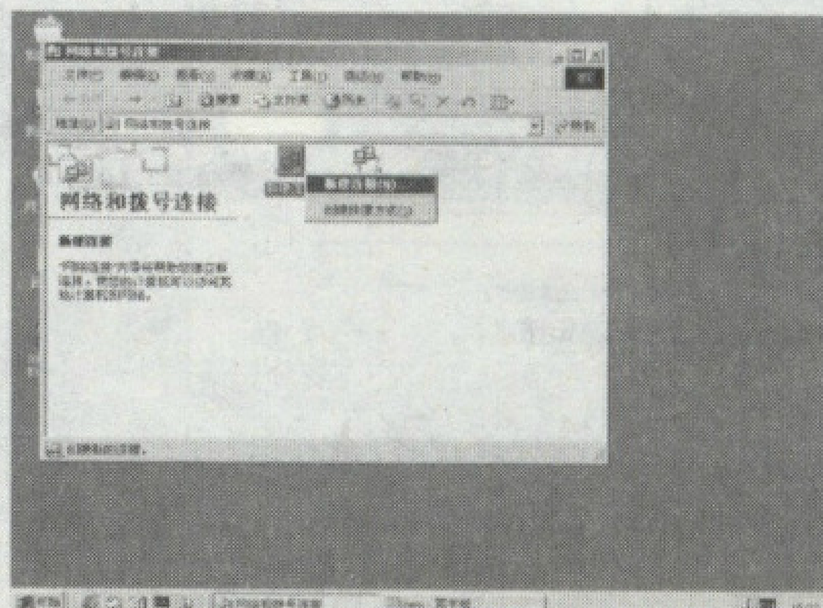


（TCP/IP）”，选中“属性”选项。

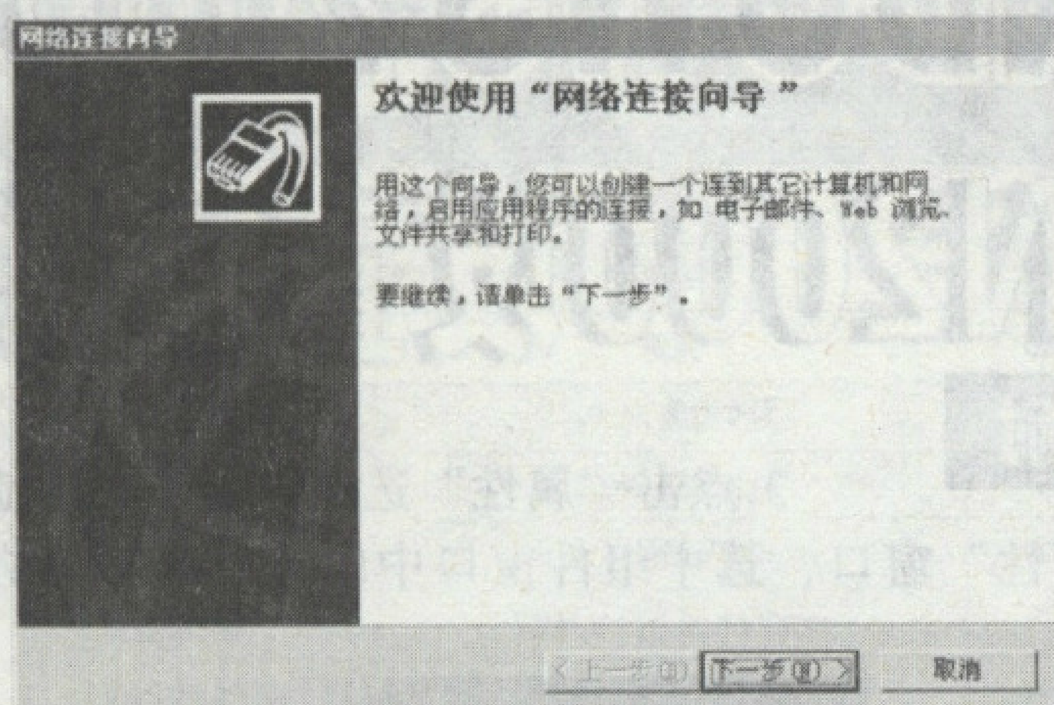
4.点击“属性”选项，打开“Internet协议（TCP/IP）属性”窗口，填入内部局域网的IP地址以及子网掩码，点击“确定”（填入的DNS服务器地址由当地ISP预先提供）。



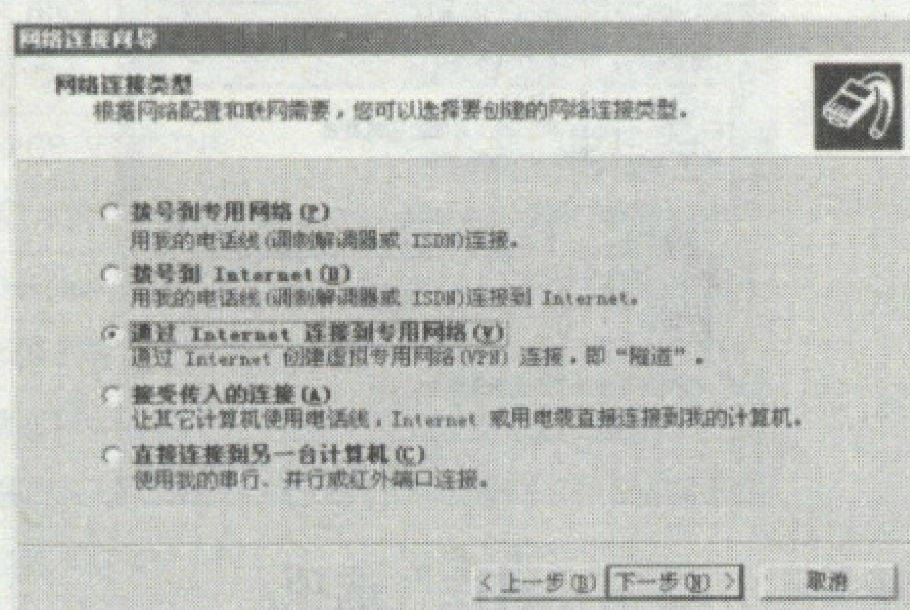
5.在“网络和拨号连接”窗口中，右键点击“新建连接”图标，选中“新建连接（N）…”。



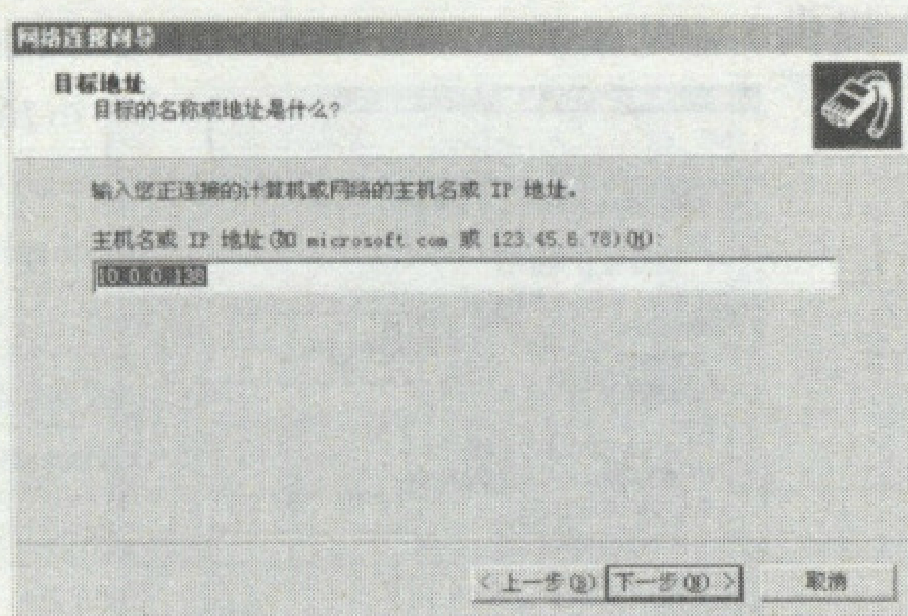
6.点击“新建连接（N）…”，打开“网络连接向导”窗口。



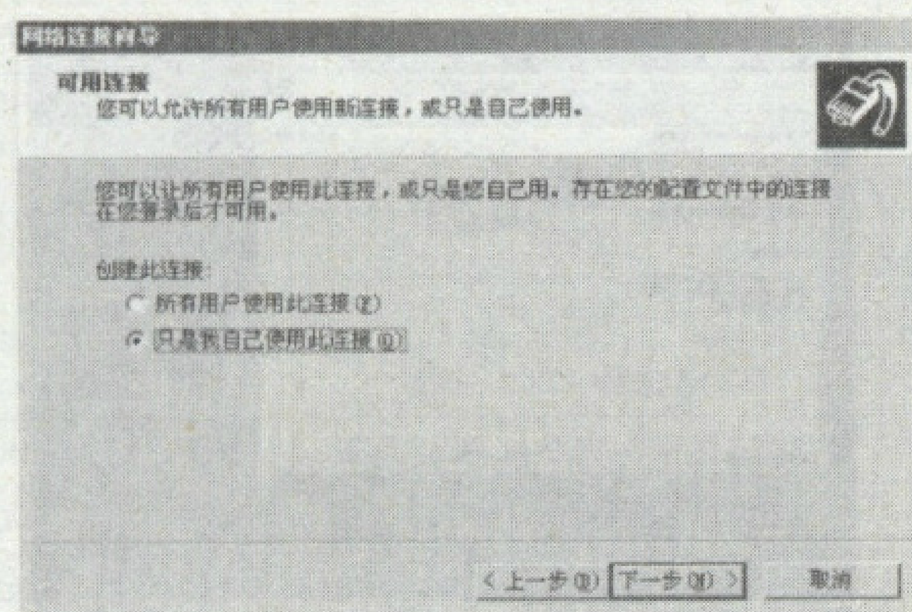
7.点击“下一步”，在“如下选择”中选中“通过Internet连接到专用网络一项”。



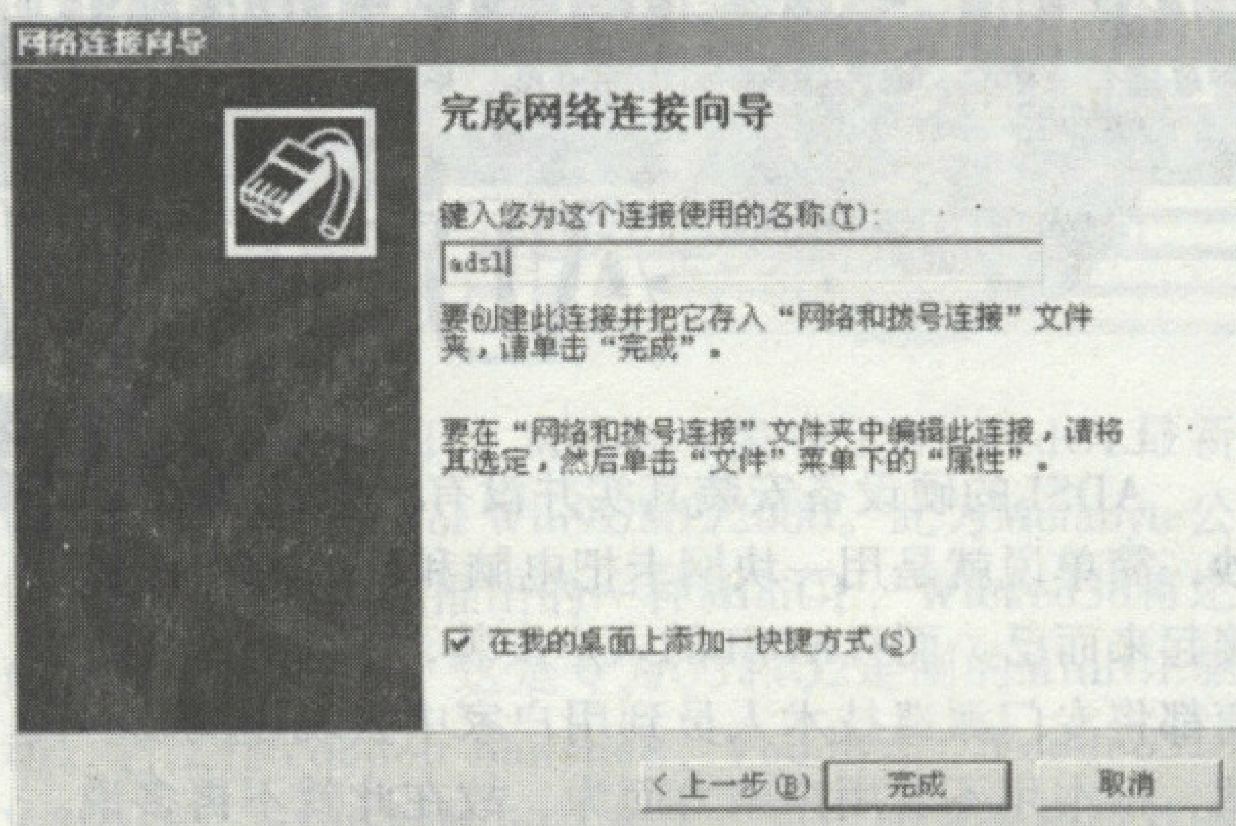
8.点击“下一步”，在地址栏中填入连接服务器端的地址（填入的IP地址由当地ISP预先提供）。



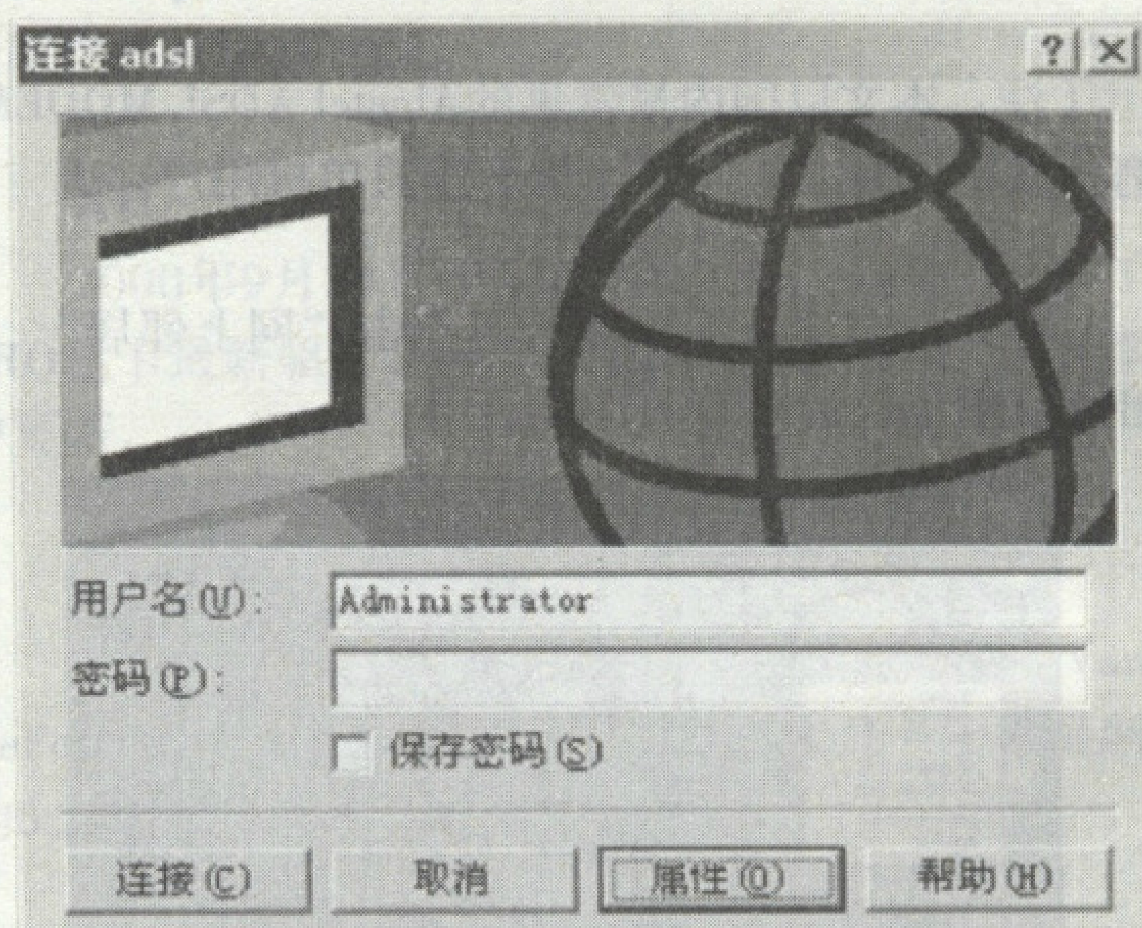
9.点击“下一步”，如果是单机上网选择“只是我自己使用此连接”，局域网则选“所有用户使用此连接”。



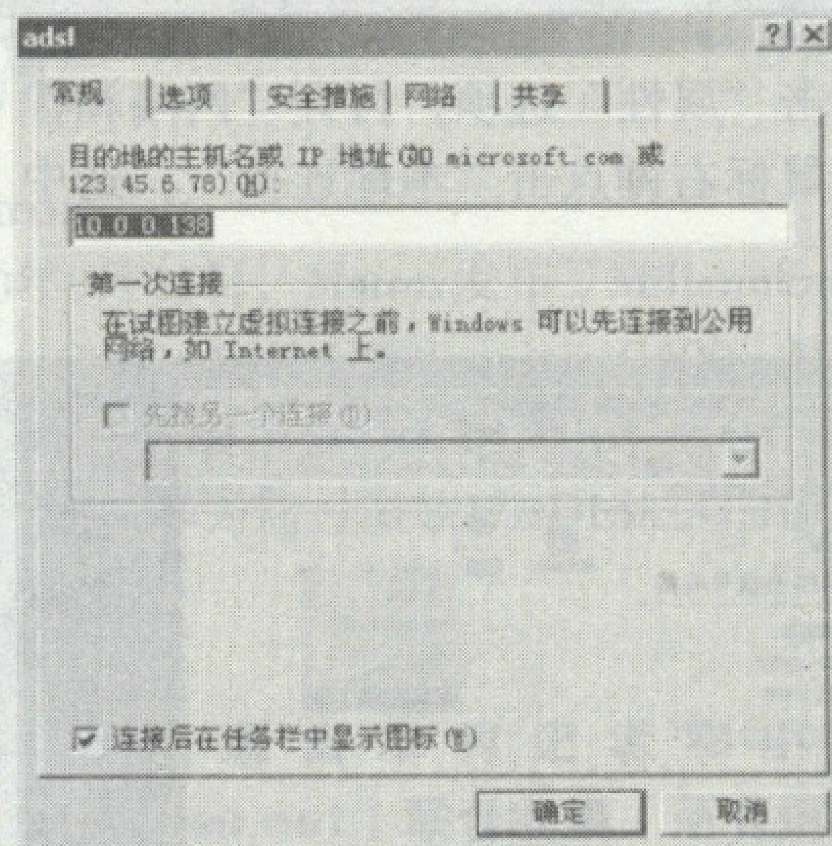
10.点击“下一步”，并在空白处键入连接名称为连接取名，最后点击“完成”。



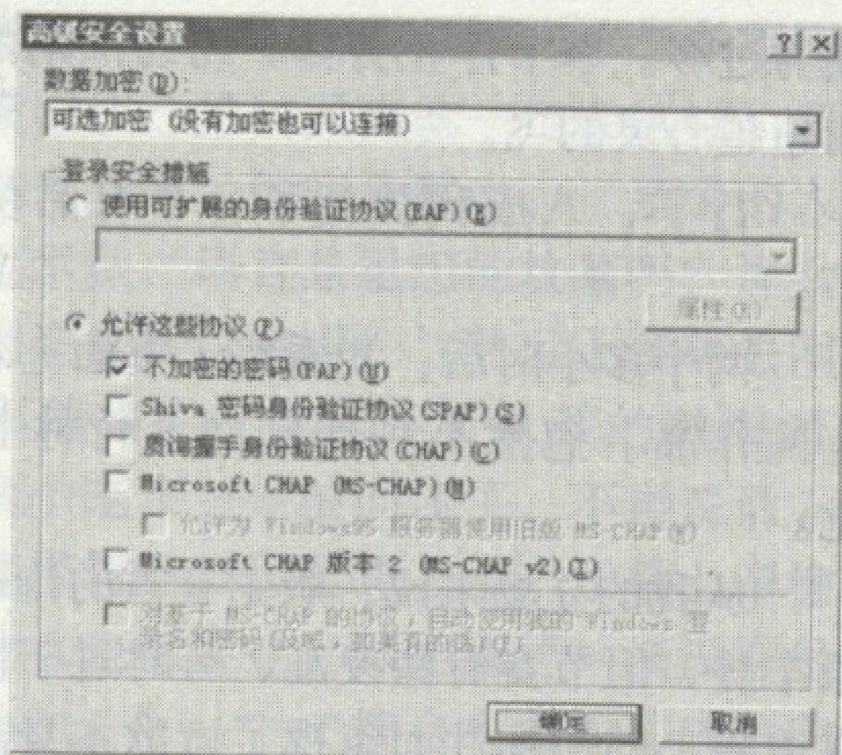
11.点击“连接***”图标，打开“连接***”窗口，选中并点击“属性”选项。



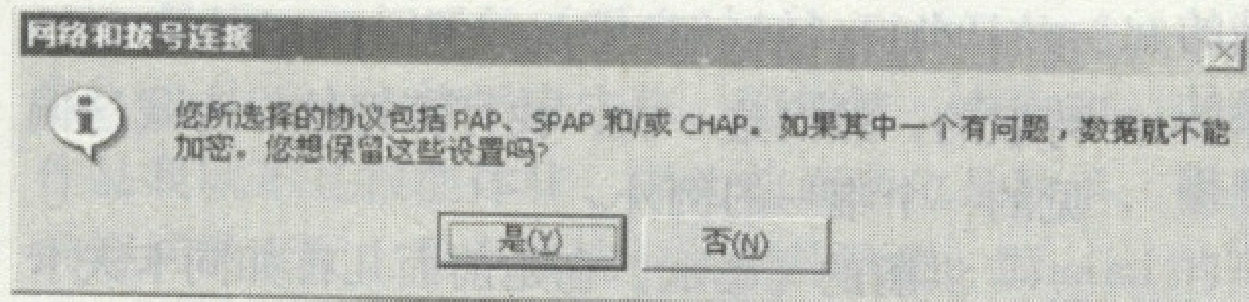
12.在打开的窗口中的常规中再次填入连接的主机服务器的地址（填入的IP地址由当地ISP预先提供）。



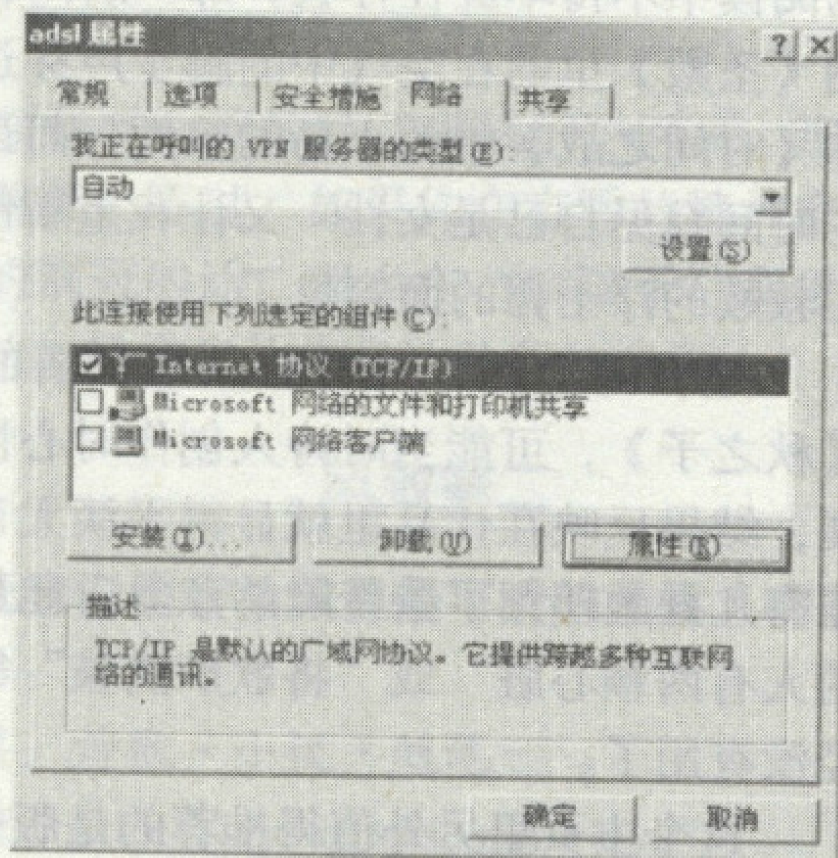
13.点击“安全措施”，在该选项卡中选中“高级”。



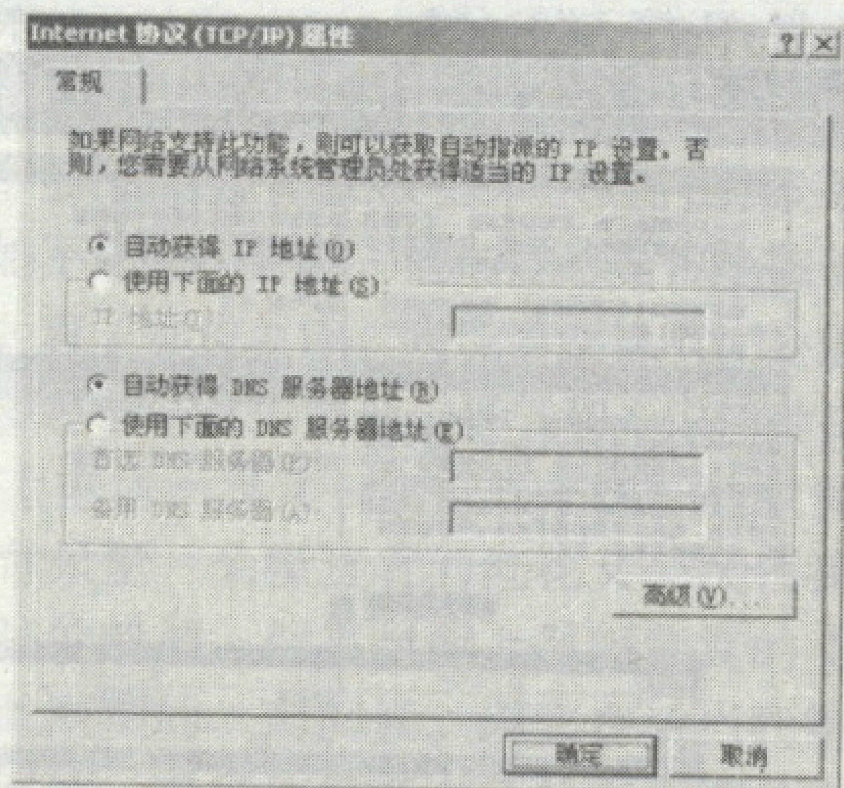
14.点击“设置”按钮，在“数据加密”中选取“可选加密（没有加密也可以连接）”，再选取“允许这些协议”中“不加密的密码（PAP）”。



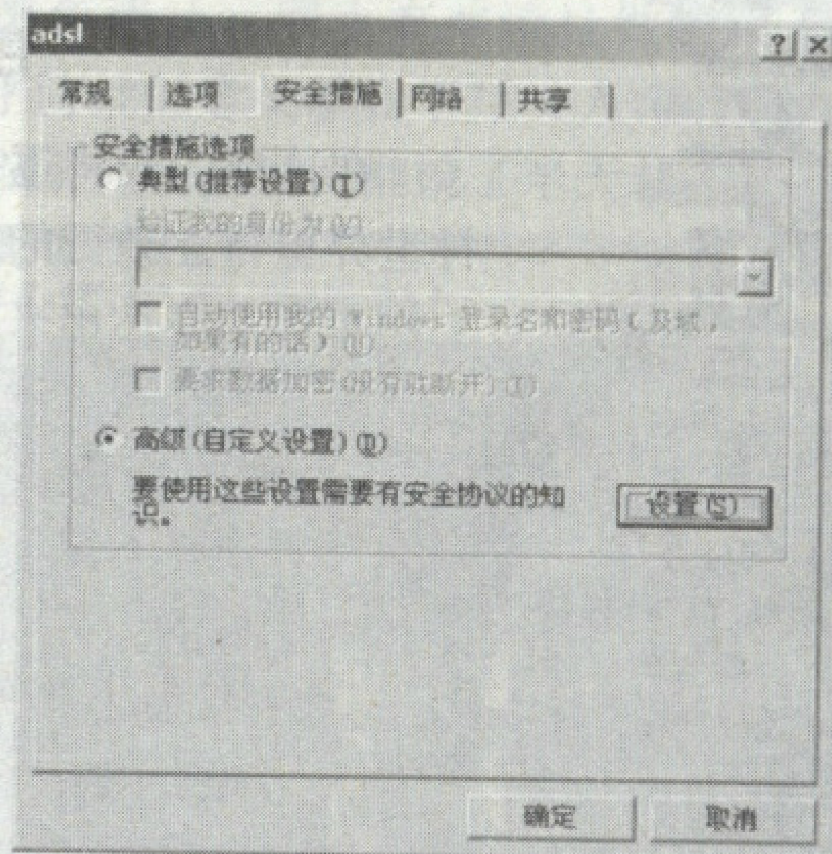
15.点击“确定”，在弹出的窗口中点击“是（Y）”。



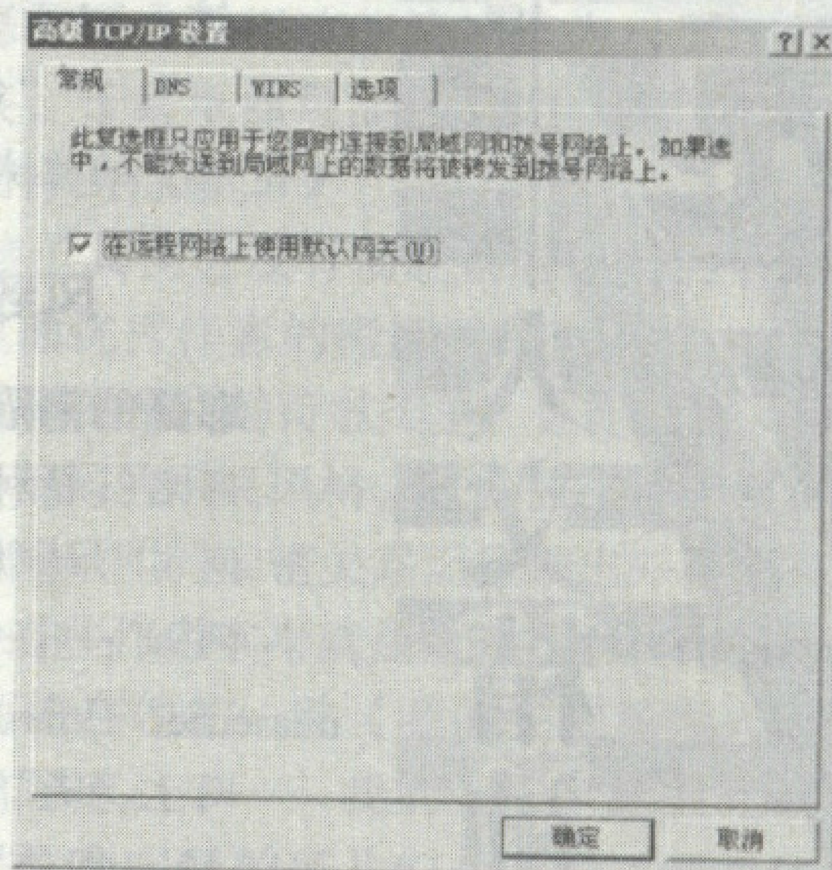
16.在“网络”选项卡中的组件窗口选中“Internet协议（TCP/IP）”，并点击“属性”。



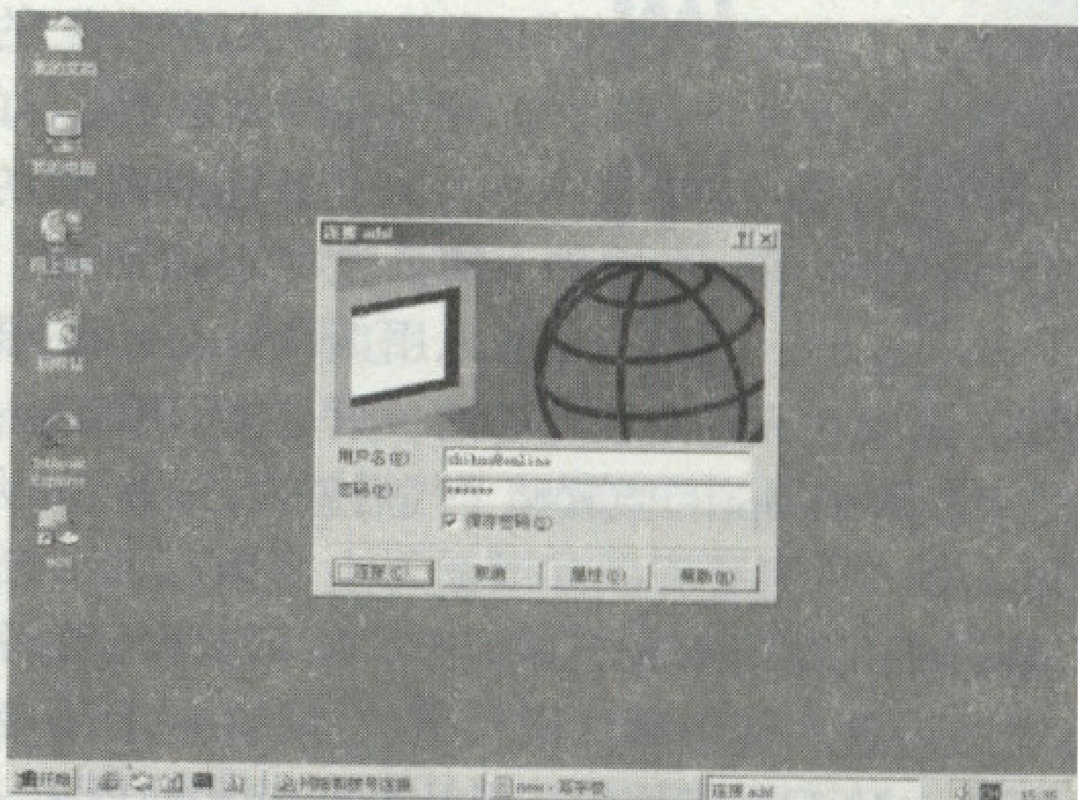
17.在属性窗口中选择“自动获得IP地址”和“自动获得DNS地址”，并点击“高级（V）…”。



18.在“高级TCP/IP设置”窗口中的“常规”选项卡中选择“在远程网络上使用默认网关”（必须），之后点击“确定”结束。



完成上面的设置后就可以进行拨号过程了。值得注意的是，Ericsson ADSL MODEM的设置和Alcatel ADSL MODEM有少许不同，Ericsson 的设置中不再需要定制“本地连接”，其他设置与 Alcatel ADSL MODEM设置基本类似。



特立独行的精神世界——人文精神主题网站评

江苏 Siegfried Shiva

序语

在这里，我将逐一介绍一些在精神世界里特立独行的个人网页。这些网页里所表达出来的人文精神，足以在互联网上让众人为之目眩；而那些平庸无味浅尝辄止的网页则将不得不被忽视掉，即使它们的主人为之已经耗费了许多心血，但是没有办法。在互联网上，谁都有说话的自由，然而谁也都有挑选精品的自由。当然，如果你所沉迷的仍旧只是没有份量的文字排列，请跳过这里。

注：以下排名不分先后，“第一”、“第二”等是沿用《论语》的格式。

风致第一

耶稣的荆冠（精神家园）

网名：精神家园

网类：诗歌·散文

网址：http://www.nease.net/~kfan/

网主：天下有雪

我一般查到一个陌生的个人主页时，首先要进入的是它的留言簿，因为在那里我不仅可以看到这张主页在其他人眼里的样子，而且也能大概了解这主页的品质。因为“物以类聚，人以群分”的效应规则在网上也是一样的。

打开精神家园的留言簿，文字还没出来，就看见用JavaScript编的背景淡出效果，看来主人还是很有心的，只是苦了用Netscape的用户，因为Netscape和微软赌了气后就对JavaScript大字不识了。

翻过十几篇清水光当的留言，看到有人留的一首应对有雪的诗歌。其中第二段写道：“我在人间。活得象一块石头／比石头坚硬的，是比石头朴素的思想／当风成为过客。季节停止劳作／纷纷陨落的，是妄图超越心灵的飞。”

行了，八成我找到了一个有品位的网站了。

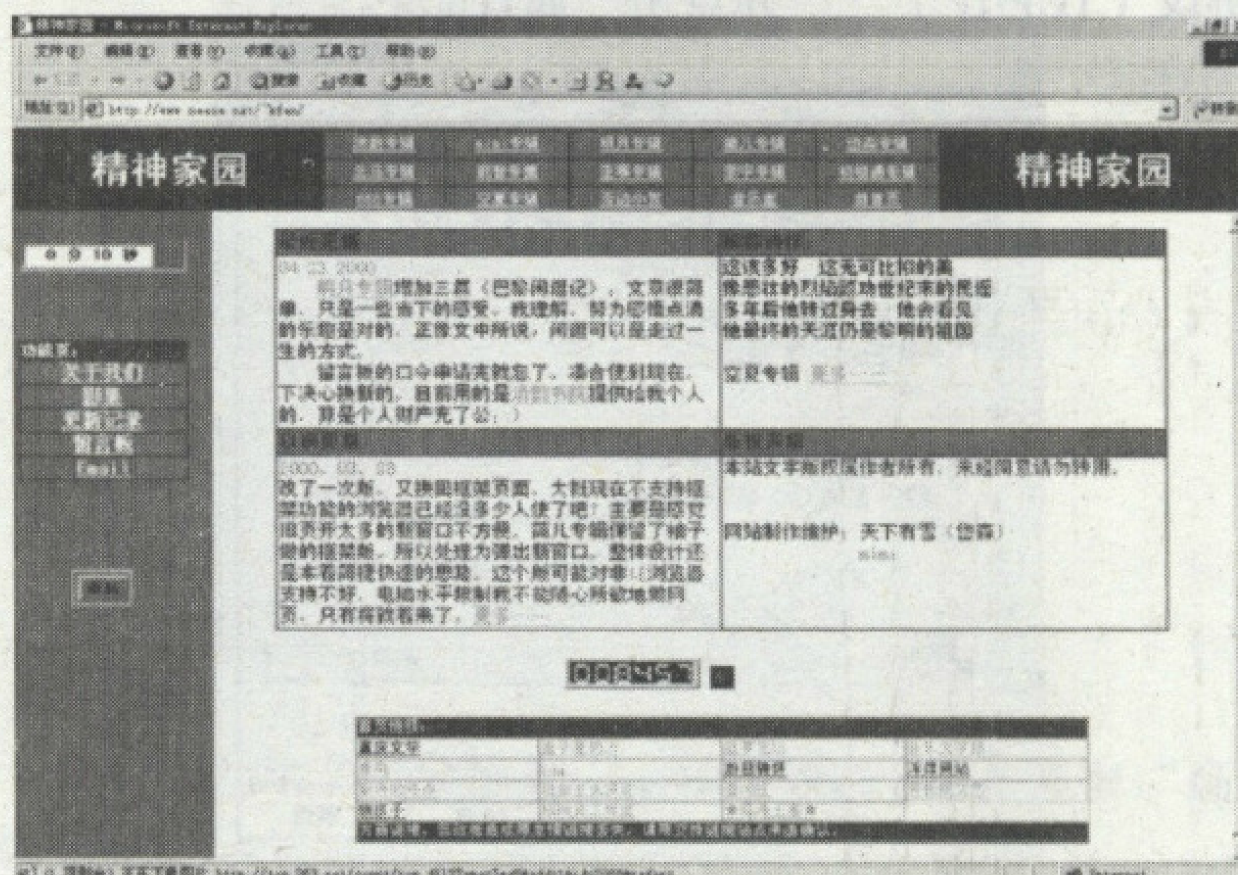
两个多小时后，我看完了里面七名诗人所有的作品。忽然有种遇到网上竹林七贤的感觉。

从我的立场来说，版主有雪的诗歌虽然意象丰叠，但节奏有些凌乱，有时过于注重语句在逻辑上的流畅性而忽视了诗歌本身的在节奏上所需要的流畅性。而另一位诗人洪蔚的作品，在我看来是这七人当中诗品最高的，而且如果有雪敲键没敲错的话，洪蔚还是位女性。我向来是带偏见地以为女人是写不出有份量的诗歌的，然而这一次，我打算把她作为我这偏见的一个唯一的例外。

洪蔚的《睡眠》在她前面几首如同卡夫卡般压抑而绝望的诗作后突然就在一次Page Down的按键中跳上了屏幕，让我在随后十几秒的阅读中不得不屏住呼吸，那一瞬间我有福克纳《圣殿》里的在空气中的脚步声穿过卡彭铁尔《时间之战》中的小岛的感觉，而最后一句“时间窥见自己是女性”又让我重新恢复到面对救赎的浮士德的面容里了。

她在网上的十几首作品里较弱的一首是《秋之子》，可能当时诗人创作时心情比较舒展，结果反映在作品里就显得平淡无奇，虽然在有几处她还用了些奇险的意象，比如“跳舞的人有两颗心脏”或“将歌声滴破”等，但已经没有用了。

这个主页里另外值得推荐的是版主有雪的散文，事实上他的散文要比他的诗歌优美得多，随便挑一段复制在这里，照样也能发出它



原来的光芒：“……这真是第二十二条军规，如果天堂里住满固执已见的灵魂就一定会这样。但也许上帝最后可以来劝架，他问爱默生：‘亲爱的人啊，你自己不是也承认，语言是思想的坟墓吗？那么你要表达就是在制造这些坟墓吗？’然后上帝再去问贝克特：‘既然不能言说，你何不听从我的教诲而归于沉默呢？’两个老头一定被问住了，不再说话，各自蹲在天堂的苹果树下冥思苦想去了。于是上帝偷着乐，是啊，他什么也没表达，却结束了一场没有尽头的关于表达的争执。”（摘自有雪的《表达的争执》）（另：诸位有空的话，不妨到他那儿再看一下他的《大悲忧思录》，这篇东东脱于山海经加庄子，兼杂王朔王小波的料，相当有意味。）

最后，初相遇的《艰难时刻》和北马的《城中旧马》也是让人心旌摇曳之作，而郭智、李宁和mimi的作品我就不是很能体味，因为前面两位是歌手，他们的诗词没有配上歌声我就不敢胡乱猜测，而mimi的写作过于女性化，纤细得肯定会使我刀刀劈空。如果诸位看了以上文字后对他们或他们的作品感兴趣，请到有雪的网站，自己去品评一番吧。

下面我要介绍的是“病孩子”网页，那也是一个诗歌的网页，不过，如果你在有雪的精神家园里能看到耶稣的荆冠的话，那么在“病孩子”那里，你有可能遇到的，是撒旦从你身边坠落的身影。

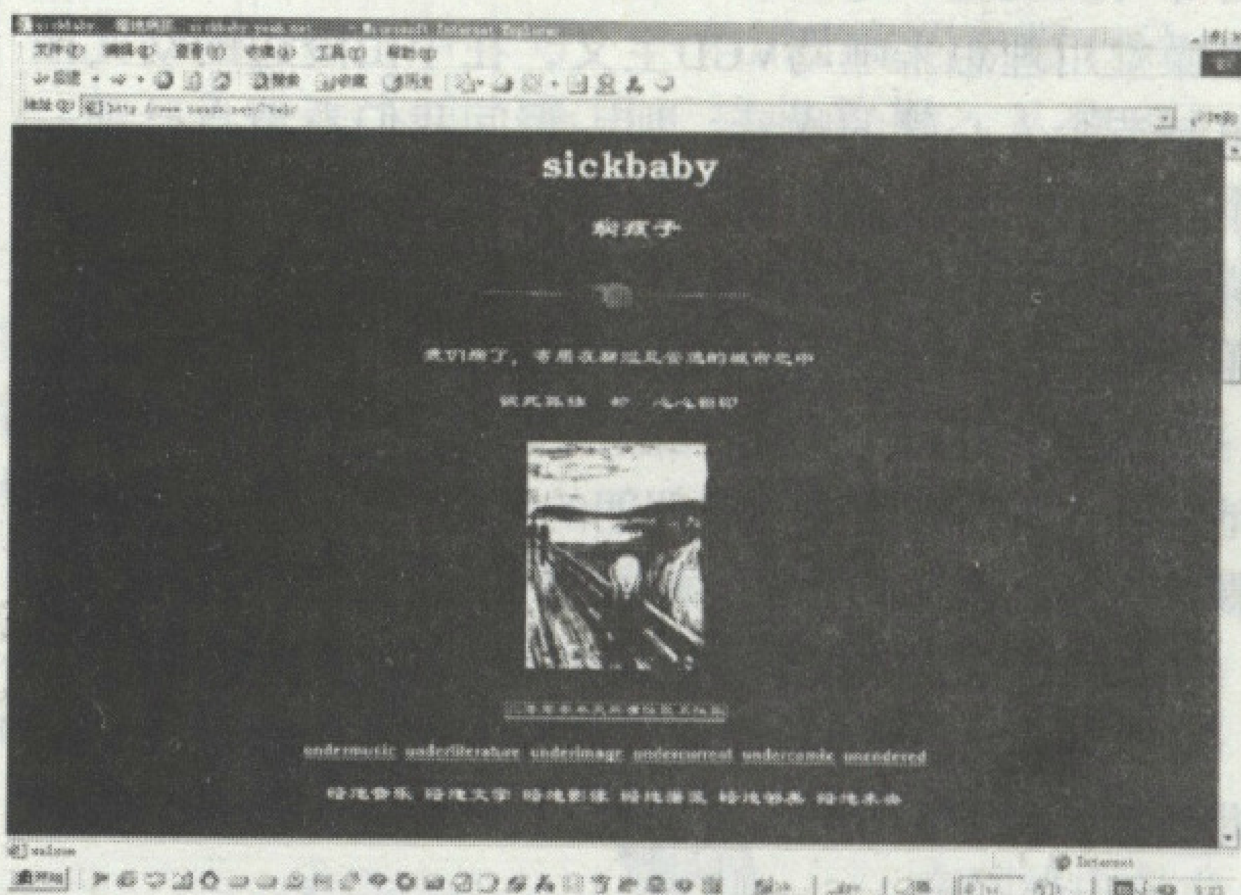
风致第二

冬天我们是石头城里最可爱的儿童（病孩子）

网名：病孩子
网类：诗歌·小说·随笔
网址：http://www.nease.net/~twl/
网主：童纬亮｜羊男

一日网友齐燕忽然电话飞至，几句我耳熟能详的客套话后劈头就问我病孩子这么把颓废的东西全都往网上搬是不是不太负责啊？我心里想厄普代克写了四本兔子后也没什么人说他不负责嘛，于是就还嘴道现在谁负谁责啊，照你这么一说波德莱尔他们就都完啦？她大急，说她不是这个意思，她的意思是怕小孩子们分辨能力不高，着了邪道就惨。我说惨就惨呗，心里想，对网上那么多色情站点你倒是心平气和不说惨什么的了？

挂上电话，我又一次打开病孩子的主页，那熟悉的黑色背景里一朵横亘着的红花又一次领我进入他们那个诡秘的畛域，似乎封面上那幅蒙克的《呐喊》已成了彼此默契的一声问候。说实在话当我第一次来到他们的网站，看见他们把自己的文章定义为暗地文学后还真以为这是大陆第一家敢做虐恋文化题材的网站呢。当时的结果是失望之余却发现了一个充满灵气与鬼气的黑色诗社。网上有些诗社做的跟人民公社一般，似乎诗社的意义就在于社员人数的庞大和作品的庞大，以至让我在里面翻检了半天却收获甚微，最后



不得不怒火万丈地把这些诗社作为永不录用的垃圾抛出收藏夹，于是里面可能夹藏的一些优秀作品也不免遭到了同样的待遇。

病孩子其实也没有彻底摆脱以上的情况，但相对来说它里面优秀作者的密度还是很高的。

在暗地文学栏的诗歌类里，你能找到一种和精神家园里完全不同的平民风格，这种风格由于网页主人和当地地下摇滚乐团的亲密关系而呈现出一种朋克的姿态，甚至其中有些作者本身就是主音歌手，比如杨海松。

杨海松在他的一首《我的失眠而卷入诗歌狂热的夜晚》里写道：“……我的太阳下的孤儿们／我的对着太阳哭泣和叫喊的孤儿们／我的双腿我的手臂／我的有力的内心沉默们／我的在雪山里修炼而肉体上不能成佛的喇嘛们／……”在我第一次读这些象歌词的诗作时我怀疑我是不是在听着一头野狼在拖着受伤的后腿嚎叫，但直到我有幸目睹了他的PK 14乐队的演出后我才知道原来在激情卷来时他就是狼中之狼。回过头来再想想上个月唐朝乐队因故取消了在上海的演出，我就越发珍惜他们这种非商业性的原生态的艺术是如今商品洪水里最后的一块未被淹没的高地。

单就诗歌本身而言，版主之一的童纬亮的作品是最让我觉得有诗性的，这单从他的一首《我从叶芝的身上爬过》的诗里就可以感受得到。

而羊男，这位被村上春树的作品击倒的年轻人，最近似乎已经停止了他如歌的青春喷发，在mail里他告诉我，他已经辞了工作，把热情都转注到自己开的广告设计室上了。

啊，这些年轻人。这些在南京的年轻人。

他们曾经如是活过："……那个季节我们在城市的防空洞中用大音量取悦自己，在如意里三号三楼用片刻的黑暗来释放快感，从鼓楼走到新街口寻找和我们一样随便但硬如铁的石头，在南师大破坏最后一丝自尊时发现进口乐器并不比国产的强多少，在扬州的里澡堂用理想来唾骂VCD主义，在中山陵边的幼儿园里制造令人心碎的噪音。那一瞬间我们看清自己那一个季节我们多次死去又多次醒来那一个冬天我们是石头城里最可爱的儿童。……"（摘自病孩子的暗地音乐中的《南京地下音乐记录97-98》）

我已经老了，已经无法用我老了的语言去更深入地描绘这些在黑暗中笑声朗朗的年轻人，如果你有着一颗依然还是悸动的心灵，那就请你自己去看一下吧。

最后，我用他们在网上的一句话来结束我的絮叨。

"我们病了，寄居在腐烂且安逸的城市之中／彼此孤独，却心心相印"

风致第三

懒在文化里不愿起床（海市蜃楼）

网名：海市蜃楼（曾用名：Vagabond）

网类：文论·文选·电脑音乐制作

网址：http://victorian.fortunecity.com/bronte/707/

网主：Dasha

这个网站是我去年在哲学传染源那里发现的，当时一进去就看见一篇鲜红鲜红的向世俗的昏庸进行宣战的檄文，我琢磨着这里的主人怎么这么坏脾气呢，人还没跟你混个脸熟就开始板脸开宗明义了。不过我很快被他的一篇评论嵇康的《飞鸟与琴声》深深吸引住了，当我阅完全篇，再读毕他与妻子合作译的里尔克（Rilke）的部分诗歌时，我就毫不犹豫地将他的主页地址加入了收藏夹里，并立即给他去mail，请求他择日尽快把里尔克的十首《杜依诺的挽歌》（Duineser Elegien）给翻译出来，他回信说不急，然后便是他主页所宿的服务器无故取消了提供免费主页空间的服务。

两次主页被干，Dasha倒是逆水行舟越发显斗志了，如今的这个主页是他新近开出的第三版了，想来魏晋风度须在动荡时世里才能凸显出来，那同样有着晋宋风致的海市蜃楼也应该在网上有着如此多的劫难吧。

然而，重新开张后的内容有残破了，虽然多了朱大可的《流亡与栖居》，但原来的一些里尔克的诗歌译作和他自己写的《飞鸟与琴声》却没有上传上去，当然，作为补偿，我还是找到了他的另一篇今年4月写的文章：《荆柯的歌声》。

我一直想做一个欧洲骑士文学、日本武士文学和中国侠客文学的比较课题——侠文化是中国人的梦，正如瓦格纳的乐剧是德国人的灵魂。所以，我对Dasha的这篇分析中国侠文化的简短文章就特别关注，他的分析基本上还是遵循一种以经注经的规范，在文本的阐释上却又多了一份诗性的随意而少了一份理性的严谨（我想这也许就是他为什么会钟意于朱大可的文章的原因吧，毕竟他对尼采式的英雄话语也有着一种天生的贴近感），当然，如果以结构主义方法或心理动力学的原理去分析这个课题会给我带来更多思想上的乐趣，然而，中国的文化是不是就适合于用这种我所熟悉的方法来表达呢？所以，我对Dasha他们的这种中国化的，也就是诗性化的文化阐释风格致以一个远距离的深切欣赏。

目前，除了有关罗大佑的话题外，其他音乐作品方面的介绍看来还在制作或上传中，如果诸位去了他的网页，不如按他提供的mail写信去催他一下，让他快点干活。——他是个懒在文化里不愿起床的人。

Jeder Engel ist schrecklich. Und dennoch, weh mir, ansing ich euch, fast tödliche Vögel der Seele,…

（诗词大意："一切天使可怕。总之，让我痛楚，我向你而歌，歌那几近致命的灵魂之鸟，……"——摘自里尔克《杜依诺的挽歌》第二首）

我想，喜欢里尔克的人，也会喜欢这张网页里的敏感和自省，毕竟，在语言的颠峰处，民族的界限不再是彼此沉默的理由。

风致第四

理性和灵性的双重关照——宇慧文学诗界

网名：宇慧文学诗界

网类：文学批评·藏书

网址：http://plains.163.net/wxsj.htm

网主：秦宇慧

"要是我不去看流体力学方面的东西，我怎么会知道你的旷世网页？……《文革后小说创作流程》一文拜读完毕。……另外我有个感觉，似乎你在客观叙述这一历史过程时，安排了一个从低到高的价值序列：为天下国家〉为肉身的人类〉为精神的人类，而在表现上你似乎对主观叙述比客观叙述评分更高。……"

这是我在一次逛网后偶然撞到她的主页上后给她写的几句话，从她的回信中我知道她的主页原来不是她自己做的，而是朋友帮她做的。我在想这世界上怎么可能会有一个文理双全得既能写出好文章，又能做出好主页的女子呢？即便那主页设计得有些冗杂不堪。但看在她写的文论质量上面，我还（下转62页）

光纤局域网

北京 王卫京

目前用于局域网的传输介质，大多还是双绞线和同轴电缆，由于价格和某些技术方面的因素，光纤还远未得到广泛应用。但是光纤具有许多双绞线和同轴电缆无法比拟的优点，随着科学技术的发展，光纤成本不断降低，光纤作为局域网的传输介质得到普遍采用也指日可待了。

光纤的特点

光纤与双绞线、同轴电缆相比，有以下5个突出的特点：

1. **频带更宽**：传输距离能达几十公里，数据传输速率可达到2Gbps。而同轴电缆，最大传输距离只有一公里，数据传输速度最多达到几百Mbps，双绞线则只有几Mbps。

2. **体积小、质量轻**：与同轴电缆相比，光纤的直径只有其1/10甚至更小。

3. **衰减小**：数据在光纤内传播，信号衰减比在同轴电缆中要小得多，而且能在很大范围内保持常数。

4. **电磁隔离**：数据在光纤中以光信号而非电信号的形式传播，所以系统不会受到外部电磁场、脉冲噪音或串音等影响。

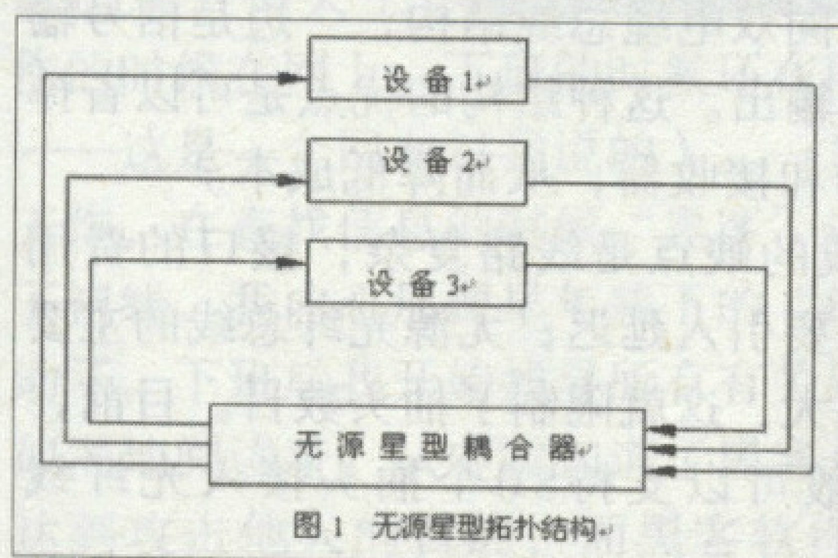


图1 无源星型拓扑结构

5. **中继器之间距离大**：因此只需要少量中继器，并且误码率很低。贝尔实验室曾成功地做过一个试验：68km传输距离，不使用中继器，可以达到8Gbps的传输速率，误码率仅为3×10^-10。

光纤局域网的拓扑结构

众所周知，局域网的拓扑结构主要有星型拓扑、环行拓扑、总线拓扑以及混合型拓扑。光纤局域网也是局域网的一种，所以其拓扑结构大致也可分为这几种。

1. 无源星型结构

无源星型拓扑结构如图1，"无源星型耦合器"是把许多光纤熔化在一起制成的，任何一条光纤输入到耦合器的光都会被等分，再输出到接在耦合器上的每条光纤。网络中的每个设备拥有两条光纤，一条用于发送数据，另一条用于接收数据。从物理上看，这属于星型拓扑结构，但它的作用却与总线型拓扑结构类似，任何一台设备发送出来的信号，可以被所有连接在网上的设备接收，如果同时有两台设备发送，同样会产生冲突。

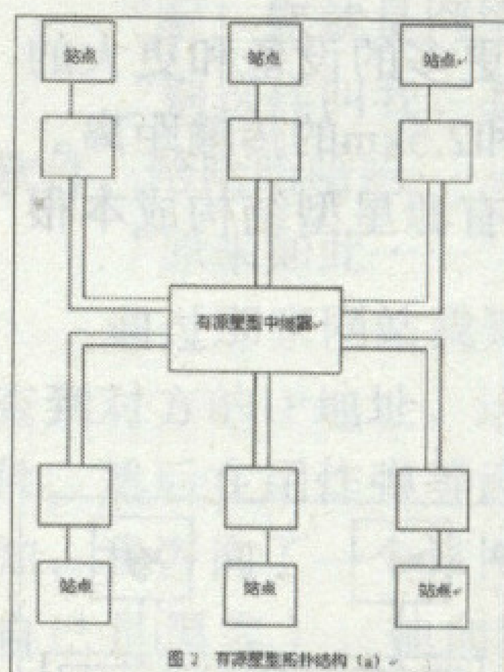


图2 有源星型拓扑结构（a）

目前已有的产品可做到1km、几十个设备同时接入网内。传输距离和接入设备的数目都要受到限制，这是因为在网络中存在着信号功率的损耗，信号从发送器到接收器的功率损耗一般是25－28db，这个损耗主要产生在光纤连接器、光纤电缆和耦合器这3个元件上。每个光纤连接器的损耗大约为1-1.5db，光纤电缆的损耗每公里约为3-6db，在耦合器中光的功率分配，损耗等于10Log（节点数）。

2. 有源星型结构

图2（a）是有源星型拓扑结构。与无源星型拓扑结构相比，不同之处在于耦合器使用的是有源中继器。有源星型拓扑结构也是物理上的星型结构，而实际的作用类同于总线结构。它的每个节点，其内部结构如图2（b）所示。当一个站发送时，接收器模块在输入端检测该输入信号，并重新发送至R总线。R总线上的信号被控制模块接收，然后重传至X总线，控制模块的作用是检测冲突。发送模块从X总线取得信号，然后发送至输出端。

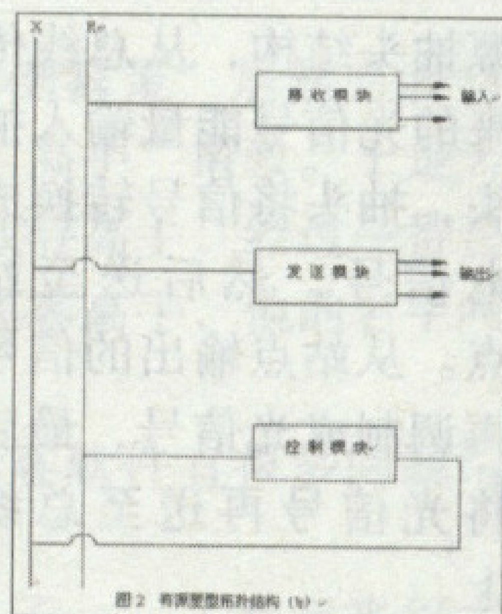


图2 有源星型拓扑结构（b）

有源星型结构比无源星型结构有更多的优点，由于不需在耦合器中将发送的信号分割，所以损耗较

小，因此有源星型结构可以支持更多的设备和更大的距离，一般可以达到上百个设备和2.5km的传输距离。但是，比起无源星型拓扑结构，有源星型结构成本很高。

3. 光纤环网结构

光纤环网结构采用点到点的链路组成，而点到点的光纤传输技术最为成熟，所以光纤环网的结构最普遍。在这种结构中，光纤的延迟小，易于配置很多站点的环网和高速环网。但是，高速光纤环网价格很贵，只能应用于有限的场合。IBM公司开发了一种速度较低，但价格也相当便宜的光纤环网，它采用850nm波长，以及价格低廉的LED发送器和PIN检测器，数据传输速率可达到20Mbps，最大的链路距离可达1.5-2km，可以支持250个站点。光纤环网结构如图3所示。

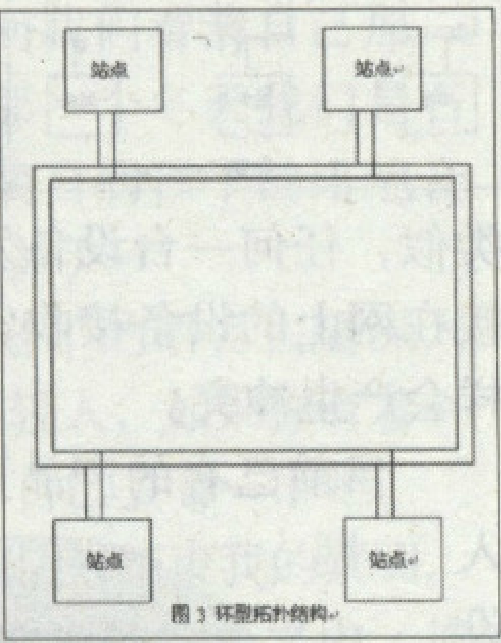


图3 环型拓扑结构

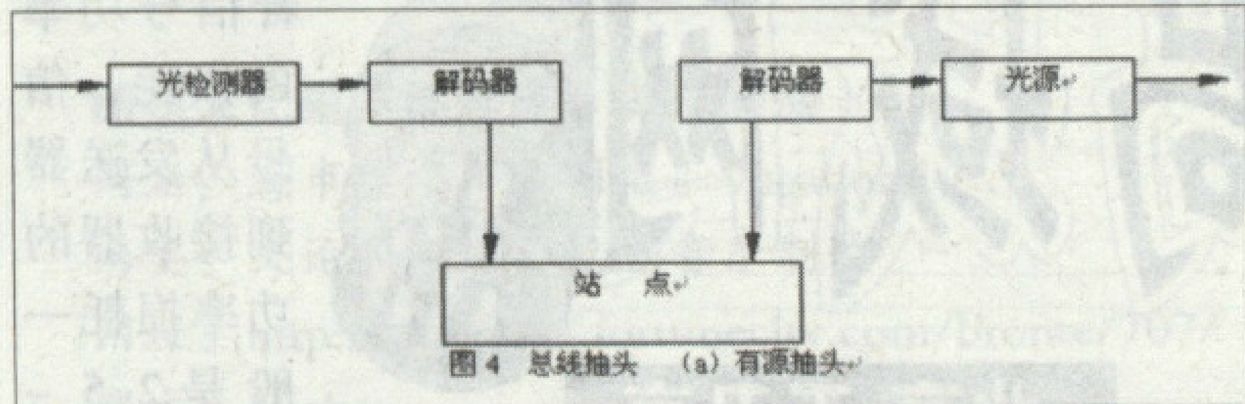


图4 总线抽头 (a) 有源抽头

4. 光纤总线网结构

光纤总线拓扑有两种不同结构，它们的区别在于采用的是有源抽头还是无源抽头，如图4所示。对于有源抽头结构，从总线传来的光信号能量输入抽头，抽头将信号转换成电信号，然后送至站点。从站点输出的信号再调制成光信号，最后将光信号再送至总线上。

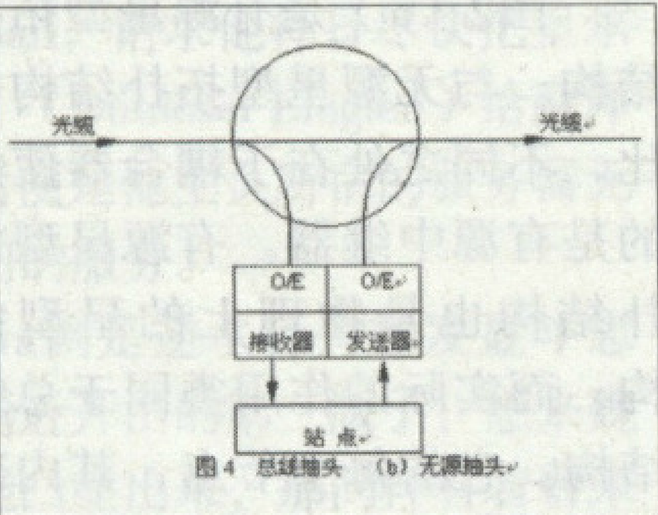


图4 总线抽头 (b) 无源抽头

对于无源抽头结构，抽头将总线上传送来的光能量抽取一部分到接收站点。发送时，站点直接将能量注入总线。这里，抽头的作用类似于电线总缆的中间抽头。

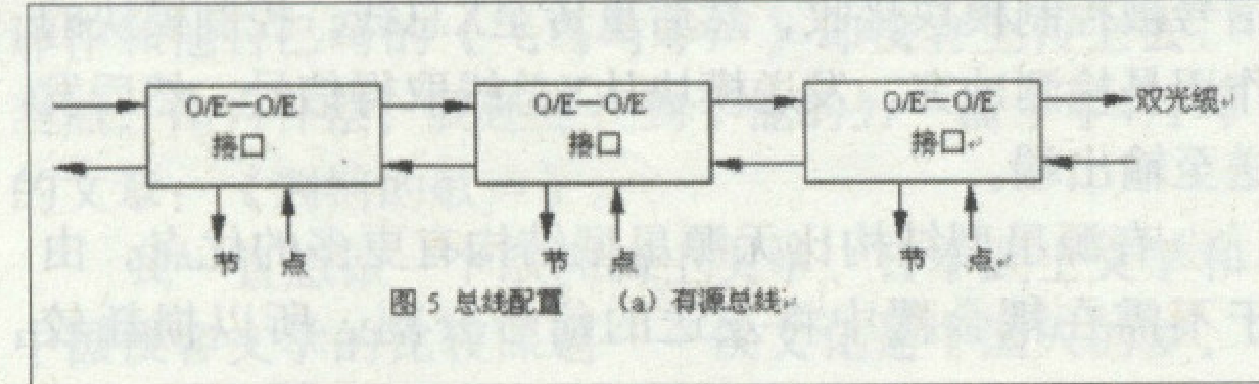


图5 总线配置 (a) 有源总线

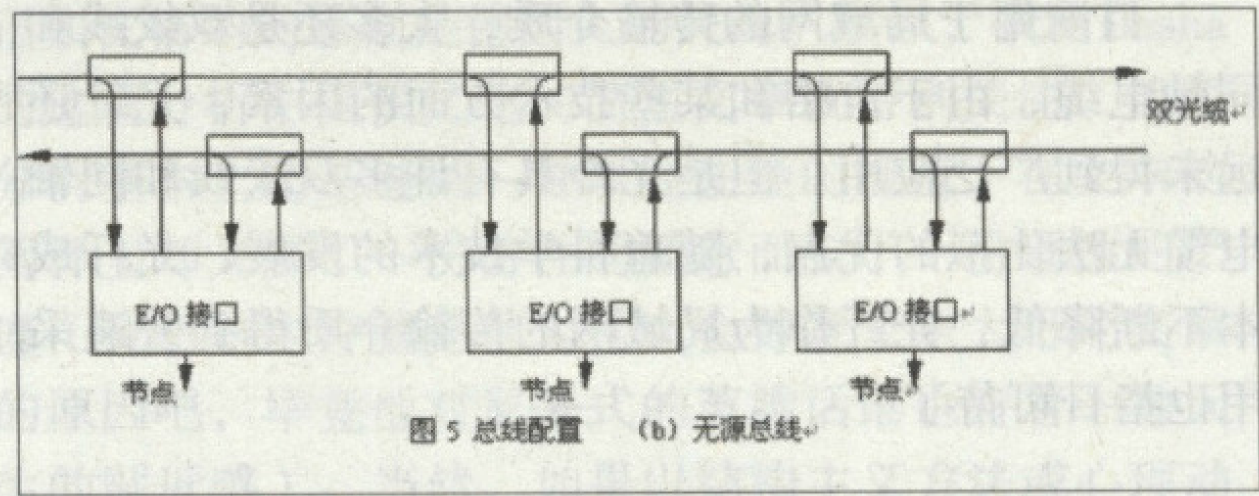


图5 总线配置 (b) 无源总线

光纤总线的配置如图5所示。对于有源总线配置，需两根光缆，每个抽头由两个有源耦合器组成，这是因为设备的单方向性决定的；对于无源总线配置，每个抽头需要两次接到总线，其原因也是因为无源抽头的单方向性决定的，同样也需要两根光缆。每个抽头由两个发送器和两个接收器组成，因此，信号能从两根单方向的电缆中插入和抽出。图5（C）是环型无源光纤总线拓扑结构，即将总线的一端连在一起，信号的传输如同双电缆总线结构，一边是信号输入，另一边是信号输出。这种结构的优点是可以省掉一半数量的发送器和接收器，从而降低成本。

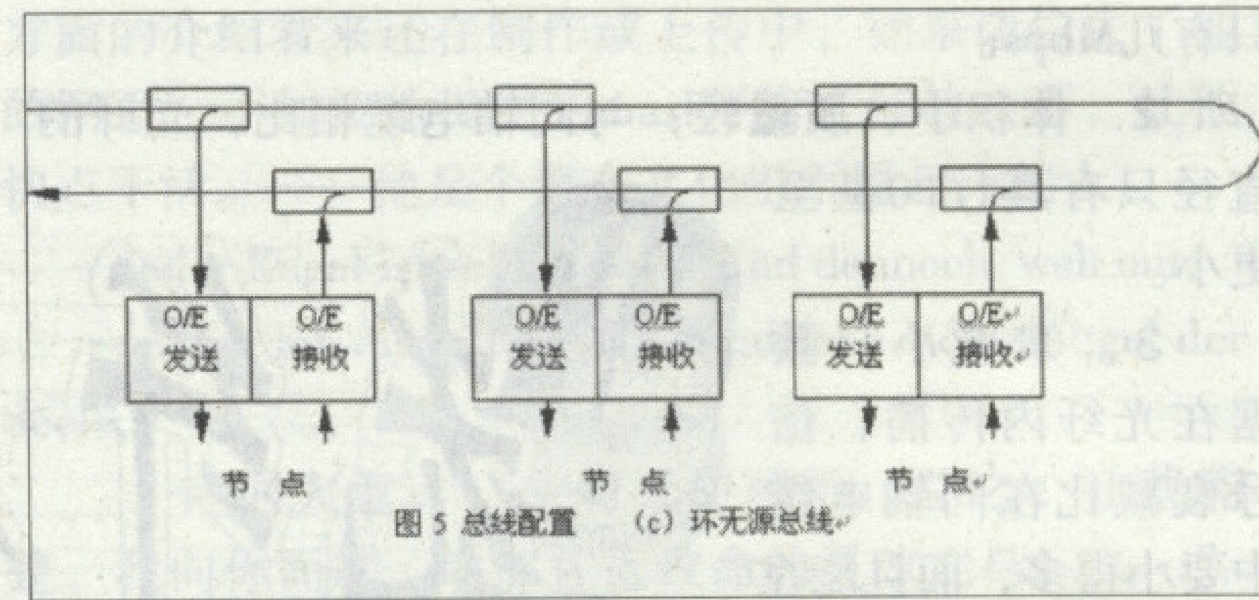
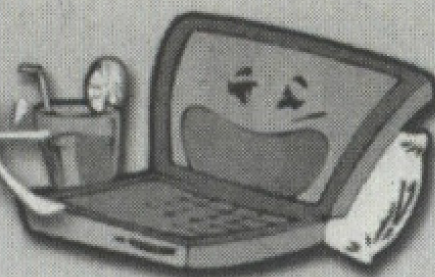


图5 总线配置 (c) 环无源总线

有源光纤总线的缺点是线路复杂，接口的费用开销大，每个抽头要引入延迟；无源光纤总线的主要缺点是抽头的损耗大，这就限制了抽头数目。目前，低损耗的抽头一般可以支持80个抽头接入光纤线路。

我国在光纤局域网，光纤广域网方面的研究已经有近十年历史，由世界银行贷款100万美元建立的光纤区域网国家重点实验室已经国家教委验收通过并在上海交通大学开放运行。已具备研究光纤局域网的强大的科研队伍及充足的科研设备。在光纤总线网方面已能批量生产网络连接设备，智能网桥等，在综合业务光纤环网方面已能为实际的网络用户提供服务。在光纤光路设计、光缆架设、光纤熔接以及光纤星型耦合器光纤分路器、光纤三波分、四波分复用器等无源光器件方面已能提供高可靠的实用器件及工程实施。



数字化历险

做个"黑客"

——我黑色的幽默经历

吉林 少宇

网络对于我来说是老朋友了，早在95年我就开始在网上"冲浪"，但那时是校园网，大学期间上网就是从这个学校的"竹叶"到那个学校的"竹叶"，无聊而且很慢。记得那时经常去的网页是"水木清华"，也是在那上面头一次听说了一个可怕的名词——"黑客"，这是个叫全世界"电脑人"都头疼的名字，当时这个名词还没有具体解释，所以我对黑客的理解就是电脑坏蛋，但令我不解的是有很多"黑客"都是名人、精英，这群人怎么会热衷于当电脑坏蛋呢？于是，"黑客"便在我"幼小的心灵里"深深地扎下了根，心里想，有机会自己也想过把"黑客"瘾。

一转眼就是3、4年过去了，网络由过去的"高科技产品"走向了大众化，现在随随便便在街上遇到一个人你要是跟他说起网络，恐怕是没人会说"不知道"。尤其是中学生，他会视你为他的网友，滔滔不绝地跟你侃上个把小时，CHAT、MUD是时下最流行的词儿。毕业后我有幸到了一家媒体工作，见网络又如同见了亲人。我工作的一部分就是从网络上下载信息，每天工作的时候在网上，下班的时候还在网上（好叫人羡慕——这是一个网友对我说的）。一日，我做着以往的工作，在查找信息的时候"黑客"这个字眼一下跳进了视线，我内心那棵早年栽下的"幼苗"开始瞬时萌动了。下班后我开始找寻所有有关黑客的新闻，如饥似渴地阅读着，从中我知道了黑客是通过黑客软件来达到攻击他人的目的，而黑客软件又可分为：木马类、扫描类……还有一些有针对性的黑客软件如针对ICQ、OICQ的软件。知道了有如此简洁、速成成为黑客的诸多黑客软件，我便下定决心四处找寻，在网络上猛搜，在聊天室好话说尽，在OICQ上求着各位好心的网友，终于一位叫"笨蛋书生"的网友在我极力地解释坚决不做坏事的前提下，告诉了我一个有黑客软件的网站。

我对他说："朋友，我会对我下载的黑客软件负责的，我也会对你负责的。"

"不，你不用对我负责，你要对千千万万上网的网民负责，如果你要采取攻击，就攻击我吧！我是这一切的罪源！"

"啊！您就是网络上的夏明翰呀！"

"别这样叫我，我做的还不够，我装了防黑客的软件，哈哈哈哈……"

"原来如此……"

通过那家网站我知道要用黑客软件攻击，首先要查到对方的IP地址，这就需要一些扫描端口的黑客软件，然后在用炸弹等武器进行攻击。出于初学者的无知，我咨询了一个该网站的"白客"（他一直不承认自己是黑客），他向我介绍了众多黑客软件中的极品，以及新手能掌握的"武器"，在众多"精品"中我下了一款适合我的"武器"---NETSPY，它集扫描端口、炸弹攻击等诸多功效，深得我心，实在是"居家上网、馈赠亲友之上品"。下载完成后，我便迫不及待地展开了"黑客攻击"，因为大多数能攻击的电脑多数是感染了木马的，扫描了大半天，一台电脑都没扫到，扫兴，于是我便装上了另一个超级黑客软件——"冰河2.0"（据说是很厉害的），这个软件是一个远端监控的平台，如果不幸被黑，连客户端在网上和MM聊天都能看到，不过这个也需要先感染上木马病毒。经过了一番扫描，一个IP地址在冰河的扫描菜单里，心里一阵窃喜（哈哈，那个傻瓜被我扫到了，你要倒霉了），找到了IP，进行攻击，首先是蓝屏，就在按下鼠标左键后的0.001秒，我忽然意识到有些不对劲，刹那间我的计算机突然变成了蓝屏，这时我想起来那个IP是我电脑的IP地址。

我的第一次黑客攻击的"倒霉蛋"居然是我自己，感慨万千，我决定向一位"高手"请教。于是天天在一个黑客网站的聊天室里找寻高手，经过一番苦寻找到了一位至今我还记得的黑客高手，他的名字叫"东东包"。

"东东包，你好，我对黑客软件有很多问题请教。"

"客气，哪些不懂问我好了。"（看起来很大方）

"我对一些软件的使用不是很明白，结果没黑到别人，反倒黑到了自己"

"哈哈，常有的事儿，理解，我也是从那时候走过来的。"

"理解万岁！！帮帮我吧！"

"好说，我这里有个软件，你试一下吧。"

抱着对黑客高手的敬仰和一颗善良、天真的心，我试用了"东东包"给我的软件，它有一个漂亮的外表——图标是两颗连在一起的"心"，但却有一个可怕的的名字——"黑山老妖"。伴随着东东包狰狞的笑声我的电脑无声无息地关掉了，我试着重新启动，可是刚启动却又开始倒计时关机，这时我才意识到我被"东东包"黑了，我急忙找了另一台能上网的电脑，在OICQ上却留下了"东东包"的一句话："哈哈，不用找我，你找也找不到。"

这时我才深深地意识到做"黑客"不仅仅是用几个软件的事儿，一心想做黑客的我却被黑客黑了，而且是"主动要求"被黑的，好惨！好傻！一个好黑、好黑的幽默！原因是——我的心不黑。

格式化硬盘，重新分区，重新安装操作系统，重新安装软件。"黑客软件"，见鬼去吧！

征稿启事

本栏目现征求如下类型文章：

相关网络技术知识介绍

——包括广域网、局域网的各类技术内容简介。要求文字通顺，内容深入浅出，阐述简单明了，能让广大的大众读者了解到网络相关知识。

相关网络硬件知识介绍

——主要为网络构建所涉及的各类网络相关硬件产品的介绍。可以是其工作原理的介绍，也可以是功能介绍。要求同上。

互联网信息简评

——互联网世界瞬息万变，天天都有新动态。主要针对互联网发生的重要事件，及其产生和带来的影响，和发生的背景等内容的简评。要求文字通顺简炼、立场中立、可读性强，以客观且实事求是的态度进行评论。

数字化历险

——网络经历现在几乎人人都有，把自己传奇般的经历写成如行云流水般的故事，让所有人同享岂非乐事？

另类主题

——网络上各种人群都有，各种爱好也都有。希望把你找到的各种鲜为人知的网络资源，各种主题网站介绍给我们大家多多介绍，例如：钱币、邮票、古玩、星象………

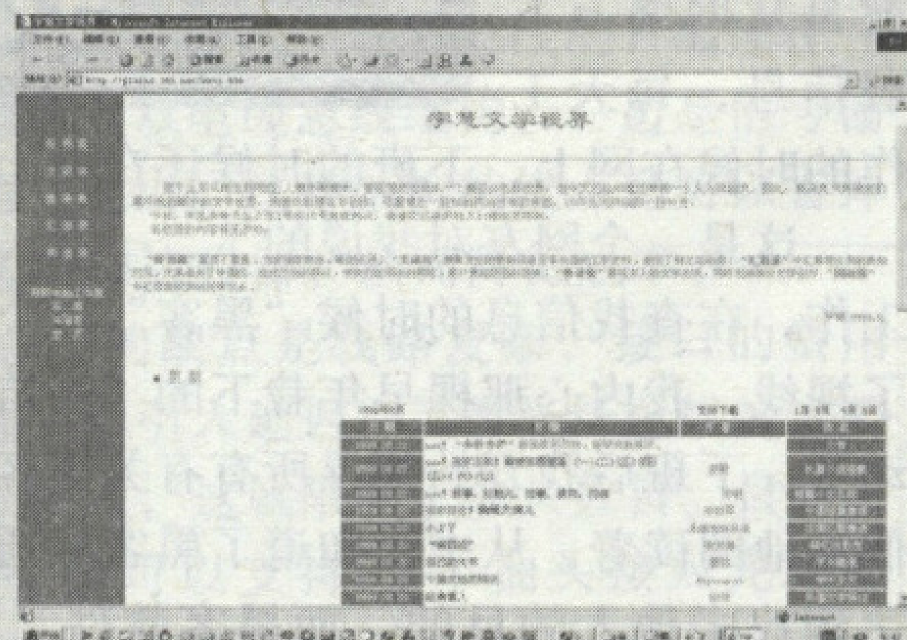
盼各路高手能云集于此，同展网络千种风彩。

（上接58页）是毫不犹豫地把她的主页地址和自己的链接了起来，古人追求的是文与质的和谐（孔子有言"文质彬彬，然后君子"，伊壁鸠鲁又言"乐趣的计算"耳），不过当有些网页两者难以两全时，我一般还是把内在的思想质量作为主要的取舍标准。

读完她写的所有文章，在一些她自己所创作的平庸而缺乏意味的诗歌散文小说外，只有她写的文史《文革后小说创作流程》傲然矛立，让我在这两相落差巨大的对比里对她戏剧化了的智力分布唏嘘不已。也难怪，那篇文史据作者介绍是"已经于1997年底由'北京燕山出版社'出版了的"，其史料之详集，论述之细密，评价之公允，也只有请诸位自己前去印证了。

在她收集的文学作品里，有相当多的也可以在诸如"亦凡书库"、"黄金书屋"、"新语丝"或"大唐中文书库"里找到，但是如果我们在一大堆只闻其名未睹其文的小说前只有零碎的一点时间的话，那么跟从宇慧的视线在她这里来选择自己要看的书籍是一件很有效率的事情，毕竟，她接触过的小说（尤其是国内的小说）比我们这些非专业文学工作者要多得多。

在文化俯瞰栏里，她主要收集的是一些文化评论方面的文本。其中大多是关于文化人类学方面的学术探讨，其中任剑涛的《解读"新左派"》一文我最为叹服，虽然他所批评的新左派在文化比较上所暴露出来的一些缺点其实



是比较研究中所有各个流派都不能幸免的，但他所考虑问题时运用的学术方法及运笔技巧依旧让人欣赏；及至于同一栏里其他的一些大人物（比如杜维明或徐友渔等）在文化比较领域方面的思维质量，我看了后倒觉得不过尔尔，诸位不妨亲自去一下看看。

另外，我想说的是她的这个主页是用图形和文本两种格式制作的，如果大家要贪快呢就进她的文本主页，但我还是建议请大家点击封面上的那个蜡烛与书的标记，进入她女性味颇浓的图形世界里，在理性和灵性的双重关照下，与这位网上罕见的有头脑的女性一起，进行一次智力的仙境漫游吧。



ICQ使用诀窍点滴

江苏 周勇生

ICQ称为网络传呼机，因为无论你身在何处，只要一上网就可以使用它找到你千里以外或是一屋之隔的朋友，并与之聊天。为了能更好地利用它，笔者觉得有必要把它的一些使用技巧介绍给广大网友，以供交流。

一、悄悄地把别的用户添加到自己的列表中

如何在别人不注意的情况下，把他加入到自己的好友列表中呢？方法为：首先另外注册一个临时ICQ号码,添加上自己原来的ICQ号码和你希望悄悄添加的那个人的ICQ号码；然后在列表中你的名字上点右键。选Contacts 把那个人的列表传送给你；最后反注册刚才的ICQ号码即可。

二、遇到故障时重新连线

在用ICQ发送信息时，由于种种原因，有时会出现很长时间信息发不出去的情况，这时可用以下方法解决：

1.用鼠标左键单击ICQ的绿色小花瓣，弹出STATUS菜单选项；

2.从选项菜单中选择“Offline/Disconnect”命令；

3.此时发送信息的窗口会出现提示“user has gone offline”，选择“send offline”；

4.此时会出现第二个提示“you are not connected to the ICQ network”，选择“send later”，到此，发送信息的窗口消失；

5.再用鼠标左键单击ICQ红色小花瓣，从STATUS菜单中选择“Online/Connect”命令，使ICQ重新连线，连线成功后，刚才的信息就自动发出了。

三、隐藏自己的IP地址

在网络上有些爱搞恶作剧的人，通过看到你的IP地址而把你踢下网，或者制造一些IP炸弹。为此，广大ICQ用户有必要把自己的IP地址隐藏起来，从而免受别人的攻击。简单的IP隐藏只要在Security & Privacy 中选 Do not allow others to see IP address 即可。但是目前有些工具可以查看这种隐藏的IP 。所以要更好地隐藏自己的IP地址，还需要组合下面的设置：

1.首先在 Preferences 中的 Contact list 中选“Show Online Only Tab in the Contact”，以保证只有在你列表上的人才能看到你在线。

2.然后在 Security & Privacy 中选 My authorization is request，不让别人随意地把你添加到列表中。

3.最后将列表中某些可疑的人设置为Invisible to user。

四、迅速传递信息

ICQ不能直接发送信息时总会问你Send Through Server还是Send letter，如果你不小心选了Send letter，那么你的信息可能要经过较长时间才能送到朋友那里，所以最好还是让ICQ自动通过服务器发送。在Preferences中Events的Auto Send Messages Through Server前打个勾就可以了。

五、用ICQ给用户发电子邮件

我们在聊天的过程中，如果想给网友发电子邮件时，没有必要另外单独打开电子邮件程序，只需通过ICQ中的命令，就能自动启动邮件程序，从而进行邮件收发。具体操作方法为：首先单击ICQ联络对象的用户名称，在下拉菜单中选择第五行的“电子邮件”，接着在再次弹出的下拉菜单中选择“送出电子邮件”或“送出电子邮件+用ICQ通知”；一旦选择好后，你的电子邮件程序会被自动启动，并在邮件编辑窗口中自动填好对方的E－mail地址，接下来就是正常的发件过程了。

六、接收对方传来的网址

利用ICQ除了能在网上聊天外，还能相互交换网址信息，那么对方把网址发送过来后，我们该怎样去接受呢？具体步骤为：

1.当对方将他希望你去浏览的网址（URL）发送给你时，在ICQ联络清单的发送者名称上会有一地球图案在闪动，这时你可以用鼠标左键双击它。

2.双击以后，在弹出的界面菜单中用鼠标左键单击“前往指定的网址”选项，这时你的浏览器就会自动打开，并自动连接上对方传来的指定站点。在这里，除了选择“前往指定的网址”选项外，你还可以有其他的选择，如“回复”、“转寄”“添加到书签”等。

七、使用ICQ的断点续传功能

由于ICQ在传输信息时也具有断点续传功能，所以用户也可以通过ICQ来传输信息量相对较大的内容。例如当另外一个用户发送一个大文件给你时，由于突

发原因，导致信息中途被断，已传的信息已经变成了一个文件存在本地的计算机中，但还不是一个完整的文件。当对方重传该文件时，ICQ会弹出对话框询问用户是否要续传，用户只要按一下resume all或resume，此文件将从上次断点开始续传，直至最后传送完毕。

八、查看信息记录

检查曾与某对象用户的信息交谈记录方法是：单击该用户名称，在下拉菜单中选择第九行“查看信息记录”，弹出信息记录框。其中第一个选择“Incoming”只记录对方发来的信息，第二个选择“Outgoing”只记录你发出的信息，第三个选择“Message Dialog”记录双方的所有收发信息，而下面“先显示上个事件”的选择空格可让你选择按顺序查看和反顺序查看。

九、快速找到以前的ICQ号码

在实际使用ICQ的过程中，我们有可能遇到某些意想不到的情况而需要重新安装ICQ软件。要想省点事的话，就需要你记住自己的ICQ号码，但像大多数人一样，你可能也没有记下自己的号码。如果真是这样，或者你需要自己的号码，但却忘记放哪儿了，请到这里寻找解决之道。在桌面上双击“我的电脑”文件夹，然后选择C盘，在“Program Files”下的ICQ目录下找到名为Uin的文件夹。双击该文件夹，出现的文件名就是你的ICQ号码。现在只要重装ICQ并输入原来的号码，就可以发送消息了。

十、自动改变在线状态

不在计算机旁时，自动激活Away状态可让朋友们知道你正在忙其它的事情。单击ICQ按钮并选择Preferences。从Status标签中一使用ICQ 2000的朋友应选择左边菜单中的Status模式，将Away和N/A模式设置为在计算机空闲了指定的时间后自动激活。选中所需模式边上的复选框，并输入多少分钟后激活该设置。或者，也可选中标有Automatically Set “Away” When Screen Saver Is Activated（屏保激活后自动设为“暂时离开”）的按钮，在出现屏幕保护时让ICQ自动切换到Away模式。

十一、让ICQ支持多种语言

ICQ默认的工作语言是英文，但有的用户有时要与多个不同国家的朋友聊天，这时需要用多种语言来和这些朋友聊天。恰好ICQ除了能支持英语外，还可以支持其它语言。也就是说，只要你把计算机配置为支持某种语言，ICQ就可以显示该语种特有的字符并翻译菜单。切换语言的方法是，单击ICQ窗口左下角的ICQ按钮，然后翻到Preferences，单击Miscellaneous（其它），并选中新窗口中的Multi Language Support框。这时就可用其它语言使用ICQ了，但是消息没法翻译。

十二、用ICQ做呼机

让别人用你的ICQ主页呼你。如果你从ICQ Web-Pager Panel网页上下载一个简单的HTML表单，访问你主页的人就可以填写该表单并发送寻呼信息，该信息会以消息的形式出现在你的ICQ窗口上。此外，该HTML表单还能给你的主页增加网络搜索功能。

十三、利用ICQ接收文件

利用ICQ来给其他用户发送文件，相信大家已经知道了。那么发送过来了，我们该如何接受呢？当然，我们同样采用ICQ来接受文件，具体步骤为：

1.当对方有文件发送给你的时候，在ICQ联络清单的发送者名称上会有一文件图案在闪动，双击它。

2.双击后会弹出新菜单，其上有四个选择：“reply”、“decline”、“save as”、“save”。根据你自己的需要选择其中之一。

十四、为自己的ICQ加密码

为防止其他用户使用你自己的ICQ号码，利用你的身份去做一些令人不愉快的事情，我们有必要给ICQ加个密码。如果要加密码的话，只要在ICQ菜单的Security&Privacy项中的Security level栏选High即可。

十五、不让指定网友看到自己是否在线

在实际聊天时，有可能会遇到这种情况，那就是自己上网聊天时，不能被指定的用户看见。那怎样才能实现这种要求呢？我们只要在列表中指定用户的名字上单击鼠标右键，从弹出的菜单中选择“Alert/Accept modes”命令，同时在“Invisible To user”前面打个勾就行了。

十六、迅速检查电子邮件

通过ICQ，我们可以设置它在指定的时间内为你检查是否有新邮件，若有系统将会自动弹出一个提示窗口，并通过其他的一些特殊标志来提示你有新的邮件到了，并且还会自动为你下载邮件的名称，极大地方便了用户。如果大家也想利用ICQ为你“通风报信”，那么就请各位随笔者一起来看看它的具体设置吧：首先用鼠标左键单击ICQ图标，从弹出的菜单中选择“Preferences”选项,接着在弹出的界面中再单击“Check E-mail”下拉菜单。在“Check for new messages every______minute”设置栏处设置程序每隔几分钟为用户去检查一次邮件；在“Mail Sever”文本栏处填上用户的电子邮件的服务器地址；在“Pop3 Account”文本栏处填上用户邮箱的用户名，在“Password”文本栏处填上你的邮箱密码。所有参数设置完后，用户可以马上点击“Check For New Mail”检查你的邮箱了。

完全定制开始菜单

上海 王楠

从Windows95开始，Windows的开始菜单几乎一直没有任何变化，你应该早就感到厌倦了吧，既然如此，我们不妨给开始菜单来个改头换面，下面我们就来看一下怎么来给开始菜单动手术。

一、改变图标

首先我们要改变开始菜单那一成不变的视觉效果——其实也就是把图标给改一下了，你不妨首先去找大量的图标，比如上网去下载一些图标库（*.icl文件或者*.dll文件），或者，如果你安装了OICQ的话，你就可以在OICQ的安装文件目录下的Face文件夹里找到一大堆的bmp文件，这些实际上都是标准的32*32的图标，可以直接作为图标使用。然后我们就可以开始我们的手术了。可能你已经想到了，手术的对象是注册表，打开Regedit，进入HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Shell Icons，看到右边的那么多的键值了吗（如图1），正是这些看上去不起眼的键值决定了开始菜单中的图标，我们不妨以开始菜单的“程序”为例来看一下，键名为19的字符串值即是“程序”的键名，默认键值为“C:\PWIN\SYSTEM\shell32.dll,19”，即为Shell32.dll中的第20个图标，我们可以给这个字符串指定一个新的键值，比如“C:\ICON\1.ICO”，就可以将“程序”的图标修改为1.ICO。同样的方法，我们也可以给开始菜单中其他的那些项目的图标变一变。下面，我列出开始菜单中所有项的键名，你可以对它们的键值进行随意修改：

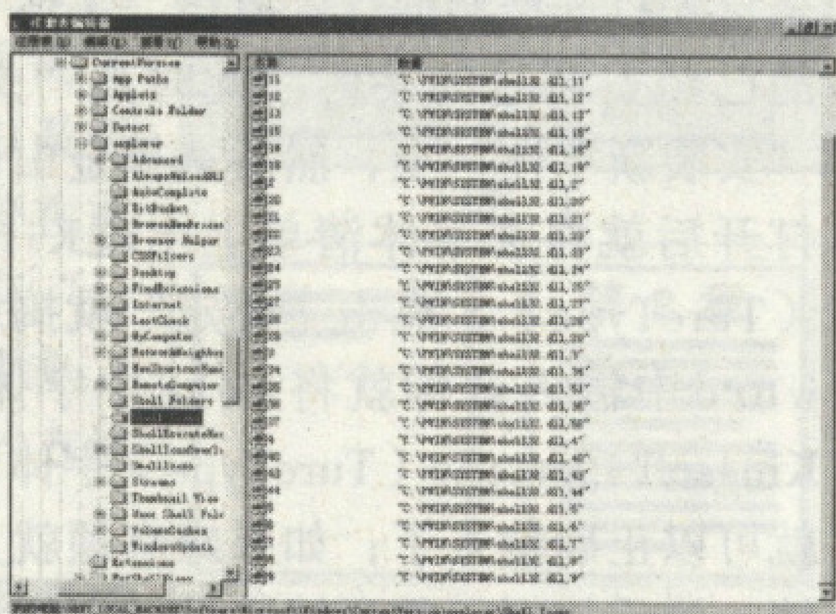


图 1

19——程序
43——收藏夹
20——文档
21——设置
35——控制面板
37——打印机
22——查找
23——帮助
24——运行
44——注销
25——挂起
27——关闭计算机

也许你修改完毕以后却发现没有起到任何效果，这并不是因为你改的有问题，而是因为你还有一个极其重要的步骤没有进行，你必须进入MS-DOS，注意，不是Windows的DOS方式，而是纯DOS，然后进入Windows目录，输入attrib -h -r -s shelli~1，再次进入Windows，你就会看到你的开始菜单中的图标有了一个彻底的改变。

二、添加项目到开始菜单

你有没有想过在开始菜单中出现回收站等一些特殊的项目，其实这也是不难达到的，首先我们要知道，回收站，网上邻居等都是一些特殊的系统文件夹，我们可以使用特殊的方法来建立。首先进入Windows文件夹下的Start Menu文件夹，熟悉Windows的人都知道，这就是开始菜单的文件夹。我们选择新建文件夹，并将新建文件夹命名为“回收站.{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}”，哈哈，有什么发现没有，回收站已经出现在你的开始菜单里了，同样的方法，你可以在开始菜单中建立“URL历史记录”、“打印机”、“控制面板”、“收件箱”等一系列的系统文件夹。它们的文件夹名对应如下：

历史记录文件夹——Url 历史记录文件夹.{FF393560-C2A7-11CF-BFF4-444553540000}

打印机——打印机.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}

控制面板——控制面板.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}

收件箱——收件箱.{00020D75-0000-0000-C000-000000000046}

网上邻居——网上邻居.{208D2C60-3AEA-1069-A2D7-08002B30309D}

我的公文包——我的公文包.{85BBD920-42A0-1069-A2E4-08002B30309D}

这下，开始菜单里可算得上是明星荟萃，济济一堂了。

三、禁止修改开始菜单

我们知道，在Windows98中，你可以使用鼠标直接对开始菜单进行修改操作，比如拖放，右键弹出菜单等，但是，也许我们并不喜欢这样，如果你一不小心把某个快捷方式拖放到了另一个程序组中，也许要

图 2

花好久才能找到，那么，我们不妨禁止它，让Windows98的开始菜单变回Windows95，实现起来也并不难，只需要在注册表中的HKEY_CURRENT_USER\ Software\ Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\ Policies\Explorer下建立一个DWORD值NoChangeStartMenu，并将键值设置为1，开始菜单中就无法再使用右键或者拖放功能了。

最后，让我们来看一看我们修改的成果吧（如图2），是不是很酷，快去试一试吧，你肯定能比我做的更酷！

Word 应用技巧拾零

陕西 王伟

最近写毕业论文，与Word便有了机缘。经过亲密接触，发现它的应用技巧实在很多，在这里只能挑重点来拾零啦！分述如下：

1.减肥。很简单，就是将编辑完成的文档另存为一个新文件然后保存，发现文档竟然一下子"瘦"了好几成（主要是指第一次创建文档并有较多的图片时，此外相同情况下OFFICE系列其它格式的文档也会出现这种情况）。应用这个技巧比压缩要省事得多。

2.特殊符号的输入。一提起特殊符号的输入，熟悉word操作的朋友自然就会想到利用"插入"菜单中的"符号"项来进行选择。相信很多朋友在打字时都很喜欢用智能ABC输入法，其实这种输入法本身就自带了很多的特殊符号，使用方法是用鼠标右键点击该输入法状态最右边的软键盘图标处（如图1），就会出现很多选项，包括单位符号，注音符号，数学符号，数学序号，拼音等13项。选取相应的选项然后出现特殊符号的软键盘，就可以直接用鼠标进行选择并输入了；想关闭输入就直接用鼠标左键点击键盘图标处。使用这种方法的好处是操作比较简便，另外有很多在"插入"选单的符号表上没有的符号也可以在这儿找到。

图 1

3.自定义新符号。虽然word中有很多符号可以直接挑选使用，但总是感觉不够用，例如要作弧线，这时就只有通过自己来定做了。定做新符号实际上就是使用word图片来进行创作，具体操作起来还是比较简单的，本文以定做弧线为例简单地说明其过程。

首先在"插入"菜单中选择"对象"，然后在弹出的对话框中选择"新建"栏中的"Microsoft Word图片"项并双击，这样就到了图片的编辑区中，下面就可以直接在该区中绘制一段圆弧。在圆弧下面做一个文本框写上要写的圆弧文字，然后将图片调整到合适的大小就OK了。在选择制作Microsoft Word图片时，最好将"浮于文字上方"这个复选框不要选上。依此方法就可以自己定义各种比较特殊而又要用到的符号了。如果该符号需经常用到，也可以加入到自动图文集中或者将上述过程用宏的方式记录下来并放到工具栏中，以后想用的时候就可以直接在工具栏中选取了。

4.输入音标符号。在文字处理中有时需要输入英文的音标，在word自带的符号表中也有少量的音标符号，但是不全。在金山词霸中有全部音标的字体（常用软件，相信大家都在用吧），要正确输入音标符号，需要安装金山词霸的新字体。具体安装操作步骤是首先打开控制面板，点击"字体"，会出现很多以前已经安装过的字体。此时点"文件"选单，选择"安装新字体"项，然后选择金山词霸的安装光盘，打开后就将在字体清单上出现Kingsoft Phonetic（TureType），点击"确定"就搞定了。此后如果在word中输入音标就将word中字体处的下拉框选上Kingsoft Phonetic（TureType）字体，然后用大写字体就可以正确输入了；如果嫌麻烦就直接打开该字体文档，然后找到所需音标符号把它拷贝粘贴在word文件中也可以。此外重音符号用键盘输入CTL+'来完成。

汉字的拼音输入可以按照技巧2中介绍的方法，选择拼音项就会出现拼音符号，然后直接在软件盘上选择输入就可以实现了。

5.利用快捷键。利用快捷键就是为了快捷，虽然能很容易做到 到，却给word操作带来极大的方便。例如要从word文件菜单列表中清除文档，按住CTRL+ALT+-键，鼠标箭头就会变成黑色的减号，然后打开文件菜单，选择需要清除的文档点击一下，文件名就会从菜单中消失，这样别人就无法知道你最近打开的文档了。此外，这个组合键还可以从菜单清除某个选项，具体方法与上述一样，其他比较有用的快捷键如下：

F4 或CTRL+Y　　重复上一个操作

CTRL+Z　　取消上一个操作

CTRL+2　　2倍行距。此处的2也可以为1和5，分别表示单倍行距和1.5行距

CTRL+SHIFT+ALT+?　上下颠倒的问号

CTRL+SHIFT+ALT+!　上下颠倒的感叹号

CTRL+ ALT+C　版权号

CTRL+ ALT+R　注册商标号

CTRL+ ALT+T　商标号

ALT+SHIFT+D　自动加入时间

Word 2000“分节”的妙用

北京　杨玉琦

在Word 2000中，“节”是文档的一部分，可以在其中单独设置某些页面格式设置选项。如果需要修改属性，例如行编号、列数或页眉和页脚时，可创建一个新的节，并对这个新的节应用新的页面设置选项。除非插入分节符，否则Microsoft Word会将整个文档视为一个节。分节符是为表示节结束而插入的标记。分节符中保存有节的格式设置元素，如页边距、页的方向、页眉和页脚以及页码的顺序。分节符在文档中显示为包含有“分节符”字样的双虚线。

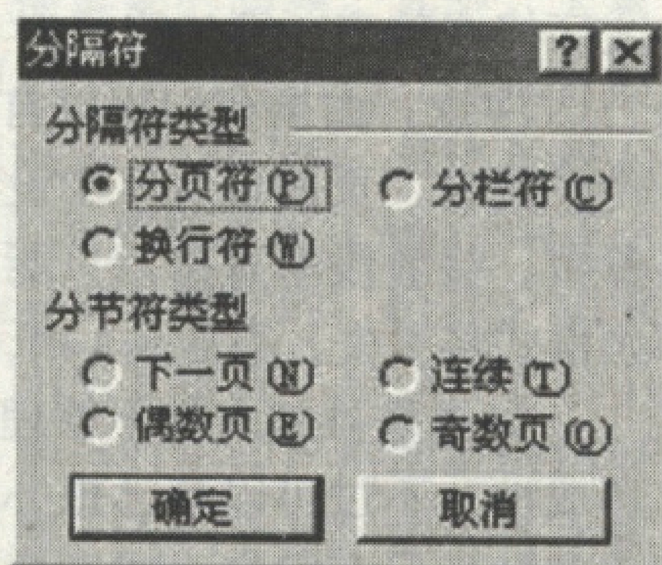


图 1

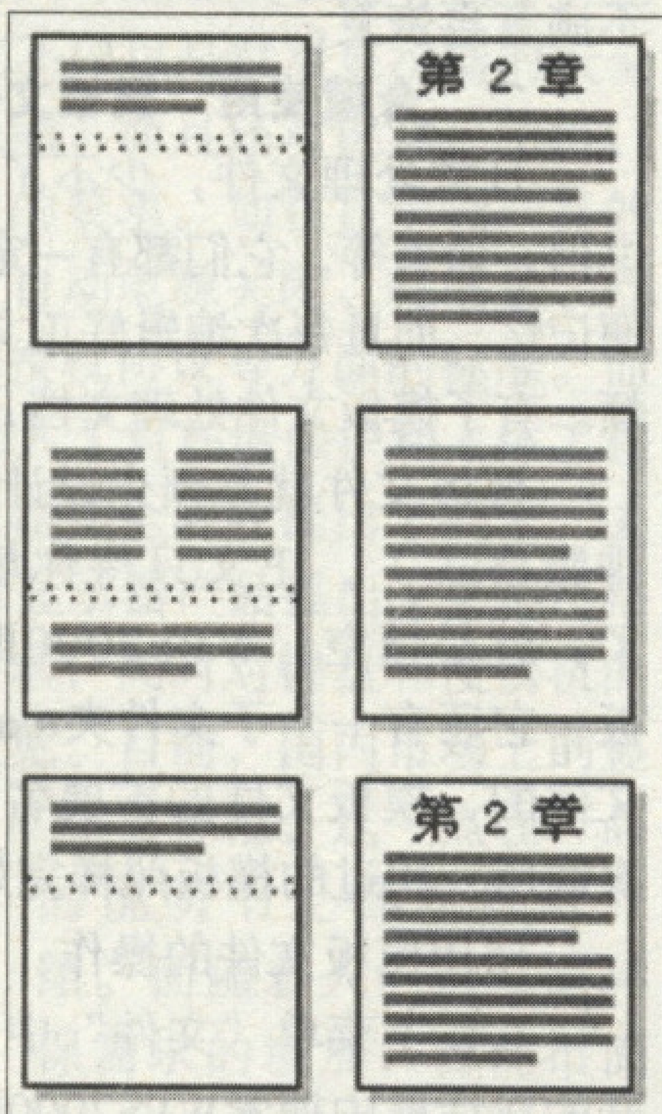


图 2

插入分节符的方法如下：

单击文档中需要插入分节符的位置。

单击“插入”菜单中的“分隔符”命令，出现一个名为“分隔符”的对话框（如图1）。

在“分节符类型”下，单击描述了所需新分节符开始位置的选项。分节符类型共有4种：“下一页”、“连续”、“奇数页”和“偶数页”。下面的示例显示了可插入的分节符类型。（每一示例中双虚线代表一个分节符。）

“下一页”：插入一个分节符，新节从下一页开始（如图2上图）。

“连续”：插入一个分节符，新节从同一页开始（如图2中图）。

“奇数页”或“偶数页”：插入一个分节符，新节从下一个奇数页或偶数页开始（如图2下图）。

一、为部分文档创建不同的页眉或页脚

创建页眉或页脚时，Word自动在整篇文档中使用同样的页眉或页脚。要为部分文档创建不同于其他部分的页眉或页脚，请对文档进行分节，然后断开当前节和前一节中页眉或页脚间的连接。

1.如果尚未对文档进行分节，请在要使用不同的页眉或页脚的新节起始处插入一个分节符。

2.单击要为其创建不同页眉或页脚的节。

3.单击“视图”菜单中的“页眉和页脚”命令。出现“页眉和页脚”工具窗口（如图3）。



图 3

4.如果需要，可将光标移至要修改的页眉或页脚处。

5.单击“页眉和页脚”工具栏上的“同前”按钮 。

6.修改已有的页眉或页脚，或为该节创建新的页眉或页脚。Word会自动对后续各节中的页眉或页脚进行同样的修改。

7.要为下一节创建不同的页眉或页脚，请重复步骤1到步骤6。

二、丰富多采的页面设置

有许多读者对Word文档的页面设置总是应用于整个文档，却不知道将它应用于插入点之后，更不知道将它应用于某一节。孰不知这样自己给自己制造了许多麻烦，明明在一篇文档之中就可以使某些页的纸张方向为竖向，另外一些页的纸张方向为横向，只因为不知用分节的方法，却在实现竖向纸与横向纸并存的文档时使用了两个文档（一个纸张方向为竖向，另一个纸张方向为横向）。

其实，在Word 2000中的页面设置选项，包括页边距（上下左右边距，装订线跑页边界距离，装订线位置，页眉页脚距页边界距离，对称页边距，拼页）、纸张类型、纸张方向（纵向和横向）、版式（节的起始位置，页眉和页脚，垂直对齐方式，行号，边框）、文档网格设置（字体设置，绘图网格设置，文字排列方向）等都可以有3种应用范围：本节、插入点之后，整篇文档（如图4）。如果整篇文档中没有插入任何分节符，Word认为整篇文档就是一节，故这时页面设置的应用范围不包括“本节”。您可以使整篇文

档成为一节（默认），也可以通过插入分节符的方式将文档分成2节或多节，并对每一节应用不同的页面设置（方法是在文档中先将光标移动需要应用页面设置的位置，打开页面设置对话框，在“应用于”组合框中选择“本节”），从而实现丰富多采的排版效果。

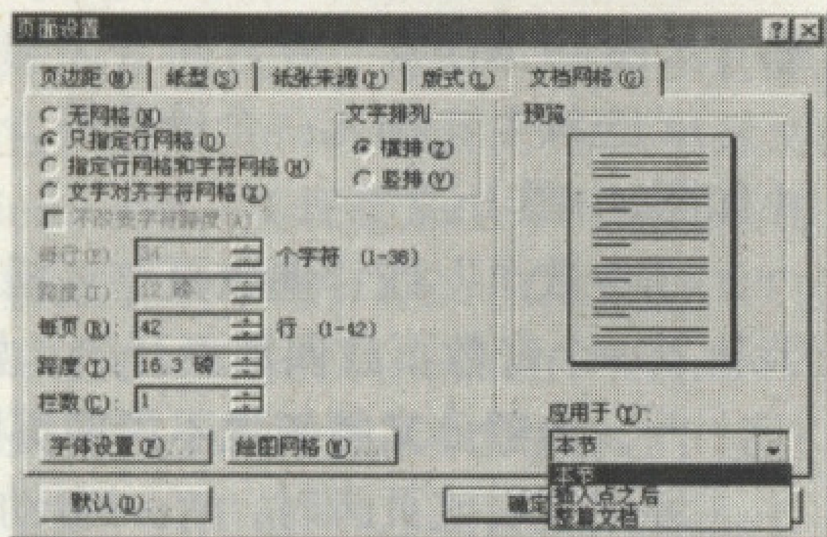


图 4

在这里笔者描述2个应用的例子，以此抛砖引玉。

1.通过插入分节符，分节符类型为“下一页”，可以实现文档中不同页的纸张方向、文字方向等的不同。如果分节符类型为“连续”，在页面设置中将文字方向由横向改为纵向，将设置应用于本节后，本节文字将自动移到下一页，您会发现不但将文字方向变为了纵向，连纸张方向也由原来的横向变为纵向了。

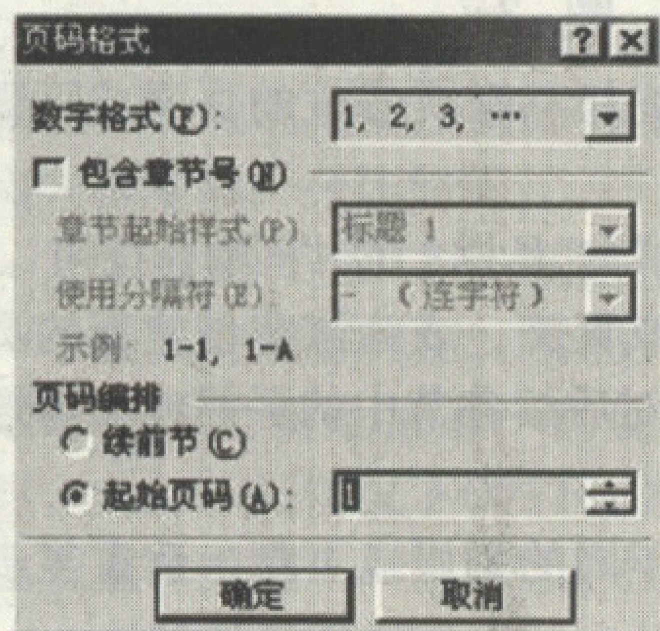


图 5

2.在编辑某些书稿时，可以将每一章独立为一节，这样可以使得每一章的页眉页脚各不相同。如果您看过《红楼梦》、《三国演义》等书籍的版式，相信您也能排出与它们相似的或者是更美的版式来。

3.通过对文档分节，还可以实现文档中节内单独编页码。方法是先将文档分节，将光标移到单独编页码的节内，单击“插入”菜单下的“页码”命令，单击“页码”对话框中的“格式”按钮，在“页码格式”对话框（如图5）中的“页码编排”选项中选择“起始页码”单选钮，而不选择“续前节”。

只要您根据您的需要细心揣摩，相信您会创造出许多应用分节的妙招。

WPS2000快速排版心得

湖北　王学茂

WPS2000是一套运行于Windows95／98操作平台上的集成办公软件，功能较强，操作简单，深受用户的喜爱，尤其是快速编辑排版提供了很多简便实用的方法。

一、应用“段落重排”功能

当我们用WPS2000调用其他文本文档（如帮助文件或从网上下载的文档），甚至修改昔日编辑的文档时，发现格式很糟，参差不齐，有的一行竟长达几百字，阅读很费劲，人工调整费时费力，用“段落重排”能 轻而易举解决问题。段落重排，可以将两个或两个以上段落合并为一段。合并的前提是下段非空段，且段首字符非空格。

段落重排的具体操作如下：

1.首先用CTRL+A组合键或拖动鼠标选中全文或部分段落。

2.依次指向WPS2000主菜单“工具”、“文字”、“段落重排”，释放鼠标后WPS2000会给出警告：“执行本操作后，以前所做的任何操作将不能恢复，是否继续？”选择“是”将进行重排，重排后的文字格式整齐，简洁明了。

注意：如果我们想以自己的版面“段落重排”文件，请在“页面设置”中设置纸张类型，纸张边距等参数，接着段落重排后只能以WPS格式文件存盘，否则格式将丢失，只能是A4纸张版面格式。

如果重排的内容不够理想，由于不能恢复反而弄巧成拙，不过可以自己想办法：在重排前，先把全文用剪贴板保存起来，或者作为新文件存盘更好，重排不满意再恢复。

二、合理使用“模板文件”

日常处理文件，少不了各种应用文件，如公文，书信，请柬等，它们都有一定的应用格式。格式繁多不便记忆，而且每次编辑好正文后，还要排版格式，真麻烦。有了模板文件处理文档，方便快捷，省时省力。

模板文件就是预先设计好格式（包括应用格式和排版格式），正文只待你填入少许内容即可，说白了，就是填空！WPS2000配备有80种专业水平的模板，它还有一个子文件夹tempate，就是专门保存模板文件的，模板文件的扩展名为WPT。模板文件可以多次调用，用过的模板照样完好无损。

使用模板文件的操作：

1.在主菜单“文件”中选择“打开文件”，在打开的对话框中搜索WPS2000的tempate子目录，文件类型选择“模板文件（*.wpt）”，在该目录下找到文件。

2.在模板中填入相应的内容，然后用“文件换名存盘”，给刚才编辑的文件起一个名字，不要与模板文件相同。直接存盘则修改了该模板的格式，这一点务必注意。



客座专家：苏旅
客座专家：龚胜

问题解答

读者　勿忘我问：我打算买台显示器，但听别人说选购显示器时要注意其环保辐射要求，好象有个MPRII和TCO标志吧，请问这些标志代表了什么环保标准，如何识别显示器是否具备此种环保标准？

答：显示器作为电脑大件，选购时一定要注意其环保辐射要求，这是一个很重要的问题。其中，大家常见的MPRⅡ标准是目前最基本的显示器环保辐射标准。它的前身MPRⅠ标准诞生于1987年，是由专业人员和医生等专业团体组成的瑞典技术鉴定局（Swedish Board for Technical Accreditation）确立的。相对于MPRⅠ标准，自90年代以来，MPRⅡ更进一步详细列出了21项显示器标准，成为一种当时比较严格的电磁辐射标准。不过随着技术的发展，人们对显示器的环保要求越来越高，1992年由瑞典专业雇员联盟（TCO）创立了新的TCO 92标准，它不仅仅是针对显示器的安全辐射问题提出了严格的限制，而且还对键盘、主机、便携机等设备提出了一定的要求。如在显示器产品的设计上就包括电磁辐射、自动电源关闭、耗电量、欧洲防火及用电安全、TCO授权协议等方面的标准。而1995年的TCO 95标准则加入了对环境保护和人体工程学的要求，同时也对显示器安全回收提出了要求。去年，新的TCO 99标准则对显示器产品提出了更加严格的环保辐射、人体工学要求，同时对键盘和便携机的设计也提出了一些具体意见。目前，国内市场上的显示器产品基本上都通过了MPRⅡ标准，这一点在产品的说明书上都应该有介绍。而随着人们对电脑环保需求的增加，目前市面上不少低价显示器均通过了TCO标准，如爱国者的500A+和700A+显示器均通过了TCO95认证，ACER最新的78C通过了TCO 95认证，TCL的新款17寸低价显示器也声称通过了TCO99认证。判断显示器是否通过TCO认证主要是看显示器面板上有无TCO环保标签，严格的话还要查看显示器后背的铭牌说明及说明书上的介绍。

湖南　苏旅

读者　蓝色月光问：为什么现在市场上有的CRT显示器厚度外观比较薄，是否采用了一些新的技术？

答：随着显示器显示尺寸的增大，显示器的体积也在变大，但目前有一些显示器产品在拥有大尺寸显示屏的同时还保持了苗条的身躯，这应该得益于显示器显像管采用的短颈管技术。该技术是近两年来新型显示器的一大发展潮流。传统的显示器产品显像管肥大臃肿，其中的电子束偏转角度不能太大，否则其显像效果将会出现严重的失真现象，因此显示器看起来就显得特别庞大。而新型的短颈管显示器改进了上述缺点，由于该类显像管采用特制的广角偏转线圈，因此可以稳定地保持电子束的大范围准确偏转，这样的话采用短颈管设计就可大大减小显像管的长度，从而缩短显示器机身的尺寸，并且还能减少发热量，降低显示器的能耗。如传统的15寸显示器的耗电量大都在100瓦左右，而Acer 57c 15寸显示器由于使用短颈管技术，其耗电量则低于75瓦。不仅节省能源而且由于机器内部操作温度很低将大幅度提高它的可靠性和使用寿命。目前比较常见的采用短管技术的显示器还有ADI的MicroScan G66系列等，在购买时如果考虑到显示器放置地方比较狭小时，最好选用这类短颈管产品。

湖南　苏旅

读者　九十五问：我在用电脑时常常感到显示器屏幕闪烁严重，长时间工作时则眼睛很不舒服。请问这是为什么，有什么解决办法？

答：显示器出现这种情况则要牵涉到场频(Vertical Scan Frequency)参数问题，场频又常被称为“垂直扫描频率”，是指显示器屏幕的刷新频率（即每秒钟屏幕刷新的次数），通常以赫兹(Hz)表示。这里以常见的85Hz刷新率为例，它表示显示器的内容每秒钟刷新85次。值得注意

的是，行频和场频可以决定一台显示器分辨率的高低，不过它和显示的图像内容变化没有什么关系，即便屏幕上显示的是静止图像，电子枪也照常更新。不过垂直扫描频率越高，您所感受到的闪烁情况也就越不明显，因此眼睛也就越不容易疲劳。因此通常在设置显示器刷新率的时候，最好选择85Hz以上的刷新率，最少也不能低于72Hz（VESA标准），这样眼睛观看才不会容易感到疲劳。显示器的屏幕刷新率大小除了同显示器硬件参数有关外，还要通过显示卡的屏幕刷新率设置或者诸如Power Strip等软件设置后才能正常使用。

湖南　苏旅

杭州　Snake问：据说瘟酒吧在每次正常退出时，会将注册表生成一个备份文件，以某个名称存放在某地，可我在我的机器上找了半天（毫不夸张）也没找到，请问在什么情况下，他不会自动生成注册表备份文件？如果要生成，应该怎样设置？

答：注册表是Windows系统用来保存硬件配置与软件设置的中央数据库，它对系统及其中的软件能否正常运行起着至关重要的作用，由于应用程序和硬件配置经常修改注册表和给它增加内容，因此注册表比计算机中的其它较为静态的文件更容易出错或受到损坏。因此在注册表完好时对其备份是非常必要的。

由于注册表的重要性，Windows系统在C:\WINDOWS\SYSBACKUP目录中以CAB文件格式备份了最近五天开机后的系统文件。其备份文件名分别是rb000.cab、rb001.cab、rb002.cab、rb003.cab和rb005.cab。该CAB压缩包中包括了User.dat、System.dat、System.ini和Win.ini等系统文件。要从上面五个CAB文件中提取相应的系统文件可用Windows自带的Scanreg.exe命令，进入纯DOS方式，在DOS提示符下运行Scanreg命令；点击Start按钮，Scanreg将对核心系统文件进行检测，当一切正常时，将进入下一个操作界面。按View Backups……按钮，Scanreg将显示C:\WINDOWS\SYSBACKUP中的注册表备份文件，选择其中的一个CAB包后点击“Restore”按钮进行恢复，完成后点击“OK”按钮重新启动计算机，损坏的注册表就恢复正常了。

此外在Windows 98 CD-ROM安装盘中有一个可对注册表制作9个备份的程序：Cfgback.exe。想制作备份时，只要双击Cfgbck.exe并按其给出的详细提示做就行。当然对注册表的两个文件也可以用纯手工的方式备份，只是需要注意其属性为“隐含、系统”，COPY时需作相应处理。Windows 98中新增了一个程序Scanreg.exe，当注册表受破坏时可在Windows 98启动时按F8键，进入命令行方式，运行Scanreg.exe（具体位置在C:\WINDOW\COMMAND中），选择Start→View backups再从备份了的注册表中根据备份的日期选择一个可用的，进行恢复即可。

四川　龚胜

2000年第18期读者　A_ray问：我是大众软件的忠实读者，在此请教一个问题：我的机器主板是大众VA-503+，CPU用K6-2 400超450，PC100 64M内存。希望流畅运行《命运战士》,请问用什么卡效果最好？另外TNT2对《三角洲Ⅱ》是否有帮助？

答：鉴于您的主板和CPU的关系，我推荐您使用3dfx公司的Voodoo2 8-12MB显存版本的3D加速卡。由于您的CPU对现在看来已经有些落伍，而且是AMD公司早期产品，与TNT2等流行的显卡配合使用的话会导致显卡资源大量浪费，比如主板供电不足以及一系列的兼容性问题。而Voodoo2在3D游戏中表现是很不错的，甚至很多早期的游戏为3dfx公司的Glide接口作优化（例如《古墓丽影》），如果您有足够的资金，购买2块Voodoo2一同使用，速度不会输给任何一块第四代显卡。另外，Voodoo2是PCI接口的，对于不含有AGP插槽的老主板也能有很好的表现。

TNT2对《三角洲Ⅱ》的运行有帮助，但效果不是很好，《三角洲Ⅱ》的运行速度主要由CPU来决定！

上海　赵凯

读者　黑客问：1.我刚买回电脑时STR功能可以很好使用，可是为什么现在我一用STR，然后唤醒便发生奇怪现象：电脑没死机（时钟在走），但是鼠标键盘没任何反映，我重灌98无数遍（ACPI功能在）并且用最初的驱动程序，但还是没反应。2.我在六月份时在pchome下载了一个主板BIOS升级软件刷新后，开机画面变得很奇怪，于是我再把旧的BIOS刷回，但是画面没改回来并且桌面上多出了一个PhoenixNet的快解方式。

今年5月买的电脑配置如下：CPU: AMD k-7 500/RAM: 金条128M pc-133/Main Board: Soltek sl-77kv (集成声卡）/ASUS V3800 TNT2 pro 32M/ LG 795FT Plus/希捷酷鱼II 15.3GB/SONY 48X & 1.44M/ 56K 内置金网霸。

答：1.STR技术虽然方便，但对机器的硬件设备有一定的要求，如某些键盘鼠标如供应电流过小，或者是BIOS设置中能源功能选项未打开，则很容易出现

唤醒机器后死鼠标键盘的现象，建议进入BIOS设置中查看ACPI功能及相关设备能源支持是否打开且设置正确。2.目前一些新出的主板支持上网升级BIOS技术，与传统的软盘纯DOS下升级BIOS不同的是，用户只需将电脑与因特网连接，再利用相关程序下载BIOS信息文件，可在在线不关机的情况下并更新BIOS文件，做到智能升级。如VIA的部分APOLLO PRO 133A及KX133芯片组的主板则支持该功能。

湖南　苏旅

读者　SEAN问：在玩DIABLO Ⅱ 用D3D时会花屏而在DIRECTDRAW时则正常，我的显示卡是微星的NVIDIA RIVA TNT2 PRO，机器配置是PⅢ 600EB，主板是微星6309，为什么？

答：可从以下三点解决：1.主板的兼容问题，你的主板是VIA APOLLO 133A芯片组的产品，需要安装相应的VIA四合一驱动程序才能充分发挥其性能，并且还能提高产品的兼容性。2.显示卡的驱动程序版本问题，建议选择最新版的TNT2驱动程序，在WWW.mydrivers.com有下载，目前最新版本为5.31。

湖南　苏旅

读者　Kelvin问：我的电脑是TXP4的主板，现在想用圆口的鼠标，但是电脑上的插口是方口的，买了转接口但是不管用，电脑没有识别，请问我应该怎么办？

答：圆口的鼠标是PS/2接口的产品，其兼容性和使用效果要比方口（串口）的鼠标要好一些，不过差别不大，只要你的机器插槽接口够用，大可放心使用串口的产品。如出现转接口不能使用的情况，可查看鼠标驱动程序是否安装正确，鼠标中断设置是否合理及转接口本身是否质量可靠等。

湖南　苏旅

读者　文灿问：小弟准备买块主板（CPU是赛扬466），因使用用途单一，所以想选择一块整合主板，目前市面上的整合主板哪些比较好呢？我的要求是能进行基本文字处理，有一定的3D加速及多媒体功能，而且价格不能太贵。

答：目前市面上的整合主板产品众多，如Intel的整合主板就有i810、i815系列的产品，这些主板均支持PIII及赛扬A等Socket 370 的 CPU，其特点是综合性能较为平衡，声卡多采用AC 97标准或YAMAHA等厂的产品，显卡则采用i752 芯片的产品，可适合一些文字处理、基本音频视频加速和网络应用等，SIS公司的有SIS 630整合主板，支持PII、PIII、赛扬系列，这类主板的声卡也采用AC 97技术，其显卡为新型SIS300，加速性能尚可，完全可以使用一般文字处理和平面设计，但其兼容性则不如Intel 的产品。而VIA公司的产品目前主要有PM133系列，它是VIA公司与S3公司合作推出的新型Premedia 133芯片组，集成了S3的Savage4显卡和支持AC 97标准的声卡，目前已经开始上市。其它的如ALI ALADDIN TNT II芯片组产品等也确实值得期待。根据您的需要，本人建议还是采用i810芯片组的产品，兼容性不错，而且价格也比较便宜。i815芯片组产品是目前的新贵，性能更为强大，但价格多在1100元以上。

湖南　苏旅

读者　小小问：目前市面上有不少廉价扫描仪，许多产品都吹嘘其分辨率等达到9600X9600dpi以上，但有的厂商则只有300X600dpi，请问这是为什么？如何选择？

答：一般来说，我们所说的扫描仪分辨率是光学分辨率，这是扫描仪的关键指标。通常一般的平板扫描仪都能达到300×600dpi的光学分辨率，对于家用来说这是足够的了。而某些厂商宣称的9600dpi的分辨率，其实是通过软件模拟的插值分辨率，这和光学分辨率是两个不同的概念，插值分辨率说白了就是软件模拟的，其效果不是很好。目前对于家用扫描仪来说，300×600dpi的分辨率能足够胜任一般文字OCR，扫描照片等SOHO任务，其价格多在400元以下，当然随着时代的发展，目前不少扫描仪产品都达到了600×1200dpi以上，其价格也不贵，便宜的都在600元左右。

湖南　苏旅

2000年第18期读者　bj007问：本人有一台CD-R，不知为啥刻不出东西？我的CD-R是HP-7100E（很老吧），主机是P-MMX 200 3GB SCSI。还有一个问题，我的声卡——创新VIBRA128，为什么在玩游戏时总有杂音？其它时侯没有问题，是不是坏了？

答：电脑好像没有什么问题，直接写盘时如果驱动器有问题，就会发生你这种现象。检查一下，并注意最好用专门的刻录软件进行擦写，如BlindRead 3.0.1.0。声卡在Windows里正常，玩游戏是有杂音一般问题出现在硬件有冲突上，比如Voodoo卡有冲突等等，只好手动改一下啦。

上海　赵凯



2000年第18期读者 Maxbird问：我在玩《最终幻想Ⅷ》C盘的时候，总不能完成巴拉姆市的任务。根据本刊2000年第6期所介绍的攻略流程来做的话，那只长耳猎犬不动，而且到火车站也看不见雷神，不知怎么回事？

答：到巴拉姆市之后，发现卡鲁帕迪亚已被占领了。骗过守卫进入，先到Zell家见到两个小孩，以及Zell的母亲和姑姑。与穿黄色衣服的小孩交谈两次后，他为了帮我们打听消息就出去了。再与屋内其他三人谈话，出去到旅馆门前以及码头与卡鲁帕迪亚谈话。再回到Zell家隔壁，又见到黄衣小孩，小孩又跑出去了。接着到入口，与守卫谈话，让守卫说一句话，不要按回车，可看见小孩与旅店老板说话。事成之后去火车站、旅馆门前、码头，分别与士兵谈话。之后回到zell家，发现厨房出现烟雾，再去码头。狗狗闻到身上的烤鱼味，就跑走了。跟着狗狗来到车站，看见雷神，跟他来到旅馆，在门口处与雷神决斗，再进旅馆，又见风神，于是开始战斗。而此时，雷神也进来助阵，然后打败他们就可以了。

北京 废名

2000年第18期读者 Wangbin问：《天子传奇》中，在缥缈朱雀宫，怎样见到朱雀？

答：潜入朱雀宫后，沿西南方向走可到大厅，再由左方房间密道到寒冰池，与朱雀星君相遇后进入战斗，最后姬发因不敌被擒，在白毛虎的帮助下逃出朱雀宫，两人前往醇红楼调查九妹下落，得知九妹正在柳红院被拍卖，由柳红院右边围墙潜入后，击败几个白虎宫的喽罗可带九妹离开，先前往寒热池疗伤，得知追兵赶来后由小屋屋顶逃走，再遇朱雀和白虎。

山东 无缺公子

2000年第18期读者 Yu Sheng问：我在玩《守护者之剑Ⅱ》，当主角修特与雪丽等人穿过沙漠进入凡勒城时，计算机提示装入第5张CD,但我装入CD 5，计算机却提示没装入CD，怎么办呢？

答：首先几乎所有需要换盘游戏都没有提前提示储存的习惯（除了最终幻想等系列之外），所以要养成经常记录的习惯，看你所叙述的情况只能是第五张盘读不出来，基本上是你光驱的问题！如果使用的是D版，那就没办法了！

山东 无缺公子

疑难求解

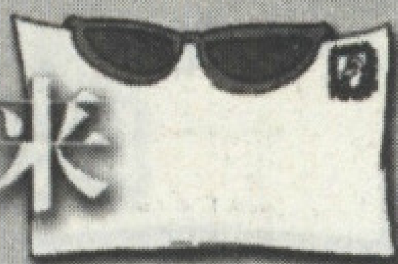
读者 朱锡海问：我最近购买一台EPSON COLOR480打印机，在安装完以后原来一直在使用的键盘开机功能就不能用了，每次启动后在电脑下边任务栏中就会出现打印机图标，请问如何解决？

读者 大尉问：我在玩《家园》时，单人游戏的“10-超新星研究站”始终无法通过，主力舰队还没到跟前，就被陨石碰没了。请问有办法吗？

读者 吕颂贤问：我在玩《笑傲江湖》时，令狐冲在华山被不戒和尚用真气顶住桃谷六仙的真气后，下一步应该到洛阳去找师傅，但我怎么也找不到洛阳？后来我找到了港口，但港口什么人都没有，也不能坐船，请问大家为什么？

专家大招聘

自从本刊“问题交流”栏目实行客座专家制度以来，我们的客座专家龚胜和苏旅兢兢业业，尽职尽则。读者朋友们对此反应积极、评价良好。但也有读者来信指出了两位专家回答问题时的疏漏甚至是错误。我们想，专家也不是万能的，错误难免，为更好地为读者服务，提高问题交流栏目的权威性、时效性和全面性，现诚聘更多的客座专家，有意者请发邮件到question@popsoft.com.cn，写明自己擅长的领域（应用部分还是娱乐部分，或者详细到硬件、网络等更窄的范围），我们将进行实战考察，合格者就是我们的客座专家了，待遇从优呀。



晶合后院通鉴 之二

上回说到后院……那后院里到底有什么呢？

知己知彼，方可胜人一筹。要在后院中生活，就要先了解后院，晶合纪后院是个社会形态的世界：

言论社里，你是自己的主人，可以自由言论，这里有N个论坛，有各种话题供你发挥，可是一定要注意，自由言论要在公平合理的基础上，如果你胡说八道，如果你言行不端，如果你伤害了后院的其他生物，那么你的言论就会被召唤兽直属的一些生物，一些职位叫做版主的生物封杀掉，更有甚者，他们会将你的身份揭穿后，把你扔入召唤兽或是大内总管的怀抱，到时候你就只好生死由命。

讲谈社里，你可以和别的生物自由交流，这是个好机会，你也许可以在这里找到失散的同胞，也许可以探听到秘密的所在。可是，切记，这里有巡游的召唤兽……

想知道后院里面谁最High，那么就到集英社去看看吧，那里是后院的群英所在地，内设三榜一鉴。上榜——积分榜，包括生命值、经验值和智慧值，是综合实力的具体体现。飙榜——人气榜，本周值与上周值的差额最悬殊排行榜。金榜——财富榜，也有心态失衡者斥之为泡沫榜，理由是泡泡多了，泡沫还会少吗？进入此榜的富豪有机会赢得年度勇者泡泡龙特别勋章。通鉴——后院大事记及荣誉居民事迹展，并每3个月记录一次以上各榜实录。想知道后院故事的人，最好多看呀。

大内禁地是后院最危险也是最权威的机关，它是大内总管的总巢。内设三堂（议事堂、白虎堂、天堂）。议事堂：司职后院基本法的完善修订，版主工作的定期审查，新的生物活动场所和建筑物的设立，及一些有极大争议的问题。一般每月升堂一次，举凡要务，如院内大型赛事、新增删除活动场所、对生物进行奖惩等等。白虎堂不是什么生物都愿意进去的地方，那里是召唤兽对你进行审判的地方，也许大内总管会亲自出马，但是并不是什么幸福的结局——你的结局就是有罪或是无罪。如果有罪的话，那么你就有个新的好地方可以进了，那就是天堂。后院的天堂不是人间的天堂，这里将是你在后院生活中最黑暗的地方，怪就怪自己吧。

为了明确后院的权利和义务，我们会经常发布一些消息，让大家明白后院的发展和变迁。

小院消息：为了提高议事堂的工作透明度以及及时散布后院中发生之事件，特设此小院消息，消息以流言为主。注意：谁都能传播各类捕风捉影的消息，不过要想成为特约评论员，光有拨弄是非的热情是远远不够的。在无公告时为一静态图标，有公告时则以一动态图标引起公众关注。

如果你有主页，是否愿意与大家共享呢？后院给你这个机会，来把你的LOGO放入我们的合金盟吧。

合金盟——后院居民的个人主页联盟，放置网友主页的LINKS，特别出色入围的将赠送200POP，并提供主页存放空间。如果你出类拔萃，将置于网站首页中专题站并刊发于大软光盘之“碟中网”专栏。

史莱姆也好，升级了的生物们也好，你们需要娱乐场所，后院有个地方叫乐透社，这里你可以尽情地享乐，可是这里也是机会丛生的地方，就像后院的宗旨，充满危险也充满希望。

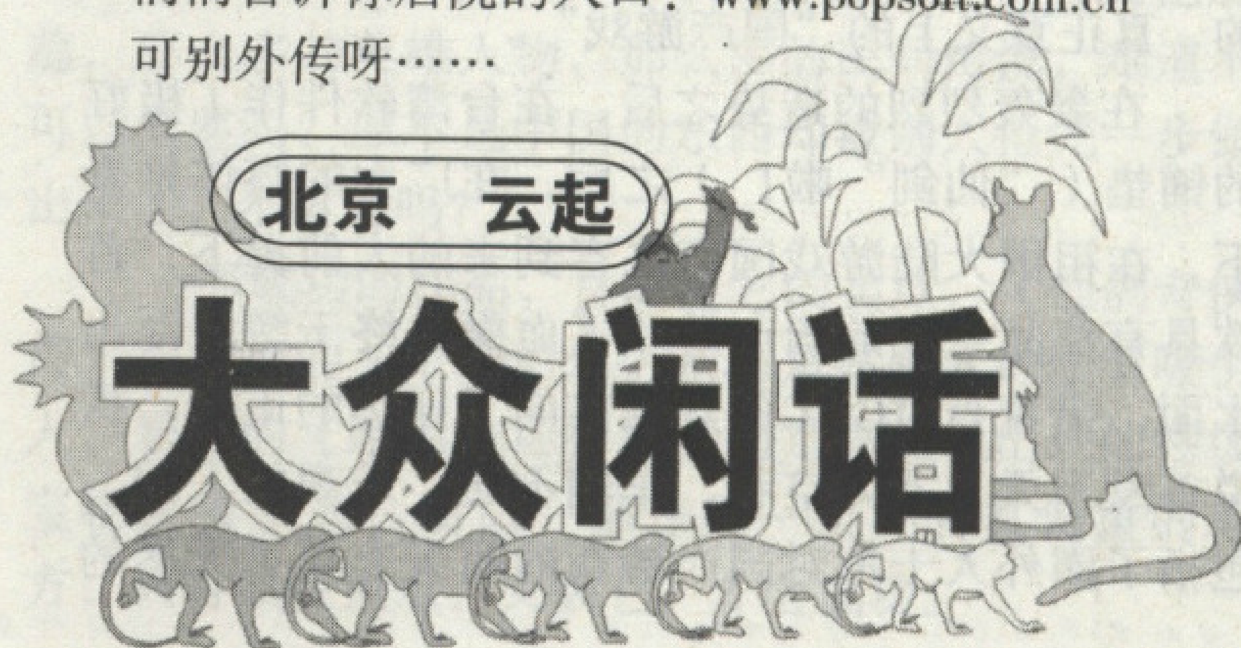
人间俗语说，有什么别有病，没什么别没钱。晶合后院也是同样，不过这里没有钱这个名词，这里有种货币叫POP（爱称：泡泡），泡泡多了，放在手里也许不方便呀，谁都不能说世界上没坏人，我也不能说后院就没有腐朽生物，把你的POP交给大内吧，他也许严格，却是个值得托付的认真的“人”。他的POP行叫信用社。

在后院里有很多希望升级或是正在升级的生物，也许有条比循规蹈矩更快的路等着你走，后院的奇特生物区等你的到访，去谜之馆探查吧，里面有秘密。

谁说世界上只有一个晶合纪，通过邻家大院，你也许可以看到更多的同等的生物空间，可是有了这么好的后院，你还想走吗？

了解了后院的基本地理位置，了解了后院的基本生物（当然还有一种恐怖的召唤兽），你在后院行走有点底了吗？其实，没有我说的那么可怕，后院都是大家自愿来的，也是大家心甘情愿留下的。召唤兽虽然有相当的破坏杀伤能力，却也是后院的保护者，为了后院的安全，他们承受着很大的压力。不是同种生物，却能同舟载渡，想知道它的真实所在吗？请来后院探险吧。

悄悄告诉你后院的入口：www.popsoft.com.cn
可别外传呀……





国产游戏五周年专题

说起国产游戏这5年，那真是有很多可说的。小编我只不过痴迷于某一种类中的极个别游戏，也憋着一肚子话想倒给大家呢！可话到嘴边，却忽然不知所云。还是各位真正的玩家朋友聊聊吧。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

你好，国产游戏

北京　李想：用5年结出的嫩果

5年前所玩的游戏，无一例外都是来自海外的。曾经有一本电玩杂志上说“（当时）国产游戏的数量为零。”含有这句话的文章题目我至今记得很清楚是《乌鸦、乌鸦、叫》。这一声乌鸦的悲鸣恐怕是以连作者都没有想到的速度和力量在祖国大陆传播开来的，是真正的振聋发聩。有志的年轻人、精明的商家和混沌未醒的底层玩家，一夜间终于明白了自己的现况和国产游戏业的窘境。我们好像一瞬间就从外国游戏的麻醉中醒来了。玩家们开始热切地希望国产游戏降临人间，无数民间的游戏制作小组也纷纷出笼。一时间，甚至有了抵制洋游戏的苗头。这一切，都是发生在大约5年前。

接下来，我记得看到了《神鹰突击队》的发卖广告，只可惜，当时我还没有PC，和它失之交臂了，至今也未得见这我所知道的第一个大陆自制的、真正意义上的“国产游戏”。

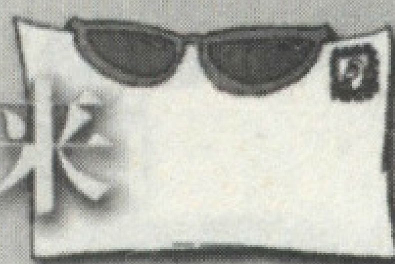
在轰轰烈烈的造势之后，在台湾软件作了极好的铺垫（“仙剑”啦！）之后，在广大的媒体推崇下，在祖国大陆游戏国产之春到来的大前提下，首款具有商品意义的国产游戏《血狮》终于缓缓浮出水面，借着当时C&C的热潮推向了狂热的市场。据说首发当天，万人空巷，车辆不通。乐观的人们，包括了圈外人士都对国产游戏的明天充满了无尽的希望。好像国产游戏的前途是一条平坦的光明大道。一个又一个大公司接连把大把的钞票投进游戏业，连外行都看出当时的这一产业是多么诱人。

然而，又同样是在一夜间，玩家过高的期望、媒体过分的炒作、游戏制作单位操之过急的热情所交织形成的巨大压力，终于籍《血狮》的失败把当时人们构想的玻璃大厦般的美梦压个粉碎。又是有志青年，精明的商家和依旧在底层的玩家，再次看到了自己的现况和国产游戏的窘境。我们一下跌到了冬天，大公司纷纷撤资，制作组接连倒闭，淡出江湖的难以计数。在梦想的背后，还要有相符的能力与技术才行。在构建空中楼阁的过程中，我相信“国产游戏”跌得很重。但我们同时也学到了很多的东西。至少我们明白了不能一蹴而就的道理。从此，国产游戏业进入了较长的冬眠期。还对国产游戏抱着期望和信心的玩家都在心底坚信——在不远的将来，“国产游戏”还会复苏的。但在当时，仅止于期望罢了，毕竟冰层下的水流是几乎察觉不出的。

这以后直到第二春到来的不短时间内，国内尚存的游戏公司都在以不同的方式养精蓄锐，秣马厉兵，提高自己的能力。这期间，育碧、新天地等公司改革性的完善了软件的营销渠道，与外国公司达成了良好的关系，更籍着汉化外来软件提高了国内人员的能力与素质，这一切都为国产游戏的再发展提供了良好的外部环境，所以，万事具备，只欠东风了。蛰伏了很久的“国产”招牌又跃跃欲试了。在《地雷战》、《铁甲风暴》之类小巧精典的游戏捆绑及发卖成功之后，国内的制作组和公司等等终于按捺不住要高飞的雄心再次站了出来，重新扛起了国产软件游戏的大旗。

国产游戏的第二春终于来了，它处于相当良好的市场环境中，与优秀的正品外来软件百家争鸣，在激烈的竞争中争得了一席之地。

现在的国产游戏像《春秋英雄传》和《剑侠情缘》系列，做得已经是模是样了。不过用我的眼光来看，它们还不行，远远不行。首先，它们没能摆脱跟风的窠臼：“剑侠Ⅰ”仿“仙剑”，到“剑侠Ⅱ”又改仿“暗黑”了。人家做成的，你未必也能做得好。更何况技术能力还不如人家，经验还不够丰富的时候。这样仿照下去，好不容易树立起来的产品形象早晚会毁了的，作为一个爱国又爱游戏的人来说，我不希望看到第二次的冬眠期。所以我强烈要求国内的游戏业内人士注意游戏的内涵与可玩性及创新性。君不见《大富翁》系列一出再出，技术一高再高，但我身边的人大多都不再玩它了，为什么呢？答案不言自明。再另看看《最终幻想》系列，出到九代了，依旧长盛不衰。从中是不是可以学到些什么？其次，是炒作。做广告是对的，但用过了头就



有反效果了。当失望的大众把某炒作过头的游戏骂得体无完肤时，应当检讨的还有不负责任的媒体代表。再次，就是游戏的策划、选材。我国现在只喜欢搬用现成的东西，四大名著被改来改去，光《西游记》就有多种版本，近来《封神演义》也出了英雄无敌。正在流行的国外游戏《魔法门》系列、《魔法门那英雄无敌》系列和AD&D大构架下的众多系列，都是架空了时间与空间来编写最基础的脚本。总的来说，国产游戏还是不成熟的，所以我说5年间我们只培养出了嫩果，要想见它成熟还必须假以时日。

好了，不论世人评价如何，市场中那只操纵着无形指挥棒的手已承认了国产游戏的地位。可以说，国产游戏已经正式起步了，虽然它还远未成熟，也远未达到玩家们的要求，但它毕竟开始了，而且不是盲目的乐观说它的前途无量。我们国家的游戏软件已经在健康、有序的发展了。虽然经过了5年才换来了真正的开始。不过不用担心，它迟早是要腾飞的。这不过是完成了"第一个五年"。国内的游戏业已经尽力了，只要我们给国产游戏以支持和爱护，保证它良好的发展环境，就不难在不远的将来玩上国产的经典游戏。

读者　浪者：以金山公司西山居工作室为例，从早先类似于"平机画面"的《地雷战》到今夏"火爆热卖"的《剑侠情缘Ⅱ》，就宣传活动而言已与往日不同。人力与财力投入不说，单是在竞争意识上已不落EA等公司下风。但是，我们还是可以发现一些问题，如：技术差距、制作理念的缺乏、构思陈旧、无大作、过于追逐潮流、D版严重(THE MOST IMPORTANT PROBLEM！)等等。如能解决上述问题，则国产游戏"冲出国门指日可待"。

四川　一剑南飞：论江湖道

我终于明白了！而且是恍然大悟。

如果做剑客就要仗剑一生，如果是剑客最终必选择死于剑下——因为这是他得到的最高荣誉。豪气干云，一碗酒水，两肋插刀。执着，痴迷，终不能圆的一个江湖梦。

我是不会把游戏当人生的。别人也都这么劝慰。但我坚持：在游戏中，游戏就是我的人生。短暂，既可以平庸也可以辉煌；可以驾鹤西去，可以柔情痴意、肝肠寸断；也可以十步杀一人的去弄个魔王干干；更可以……都可以！

谁要问我花这么多银两抱回一个可怜的正版货是否值得？我是不会作答的，甚至是一丝的表情也不可能出现在脸上。因为我深知如果是梦，无论怎么说，别人都认为那是鬼话。也因为还是梦，最好的方式就是一个人独享，无论它是什么。

而江湖本来就是一个梦。那些做梦的厂商真傻，还跟别人辩解自己梦的真实。而听梦的更傻——跟着别人做梦，却又埋怨别人的梦做得太差。

江湖是一个不可以圆的梦。

是梦，可能会有花枝招展的风采，却绝不可能做成真实的。

我已经明白了，是顿悟的。

读者　hx735：风风雨雨5年路

5年，不算太长，也不算太短。

5年的时间，国产游戏经历了一个从无到有的过程。

从无到有，必然要经过一个痛苦的分娩过程，游戏产业也不例外。

国产游戏在这5年的诞生、探索和发展过程中，不可避免地要遇到一些困难和挫折，于是前导走了，尚洋退出了，一些有经验的制作小组也解散了，值得庆幸的是，国产游戏最终还是挺过来了，虽然还有些不成熟，但是毕竟逐渐成长起来了，这多少让人感到有些欣慰。

从最初的《中关村启示录》到如今的《剑侠情缘Ⅱ》，可以看到国产游戏制作人一直都在不懈地努力，图像变得精美了，动画变得好看了……，可是在高兴的同时，也应看到一些不足，现在的国产游戏都在推出时号称是国产精品，超越某某大作，可是结果呢？有哪一部是真经得起时间的考验呢？大宇的一部《仙剑奇侠传》从刚推出到现在为止，竟然还牢牢地站在游戏排行榜的前十名中间。可以说，这部游戏是国产游戏的骄傲，也同样说明了国产游戏的悲哀。

这说明了什么呢？现在的游戏是越来越精美了——漂亮的场景，精彩的动画。可是游戏制作人员过分注重游戏的技术含量，却忽视了更重要的游戏内涵。采用先进的技术是可以让人赏心悦目，但一个游戏只有漂亮的外表，能吸引人吗？

中国是一个历史悠久的国度，有深厚的文化底蕴，那么多的英雄人物，那么多的民间传说，难道不可以借鉴吗？原本是中国的东西却被别人抢先一步做出来了，不可悲吗？

一部成功的作品，肯定有它的卖点，《仙剑奇侠传》和日本的《最终幻想》系列是靠感人的剧情吸引人，暴雪的《暗黑破坏神》系列是靠随机出现的终级宝物来吸引人，所以一部作品一定要有其偏重的地方，只有抓住重点，突破它，才会成功。

近几年，游戏制作技术越来越高了，玩家们也越来越挑剔，如何才能抓住玩家的心，是摆在游戏制作者面前的一个大问题。中国的游戏业还很幼稚，要怎样才能由模仿跟风变成制作有自己个性的东西，希望广大的玩家和制作公司共同讨论，毕竟国产游戏业还要走下去。

读者　clown11：我和国产游戏

PC Game，一个千千万万“热血青年”为之魂牵梦萦的东东！国产游戏更是中国广大玩家的希望。

回顾我那微不足道的游戏史，第一次接触国产游戏是同学的PMMX166机器上的《金庸群侠传》。这使我感到国产游戏有个广阔的前景。将来有一天，国产游戏能够走出亚洲，冲出世界！

之后，我成了同学家里的常客，遇到了一个现在还能引起广大玩家美好回忆的大作《仙剑奇侠传》。留给我印象最深的是它的音乐，虽然已经记不起那些音乐的名字，但是在一人独处时，它们常常能带给我一些感触。

直到今年，欣闻西山居将要推出《剑侠情缘Ⅱ》，历时5天，当轻盈、柔美的《天仙子》从耳机里传出时，才感觉心底里的那一根弦真地被挑动了。虽然它的画面仍然不尽如人意，但出于对武侠RPG特殊的感情，《剑侠情缘Ⅱ》已经给了我所能希望得到的一切。可以这样说，“剑2”达到了国产游戏的顶峰，这也使西山居名声大振，特别是“剑2”的音乐师。

《仙剑奇侠传》为国产游戏打下了一个深厚稳固的基础，《剑侠情缘Ⅱ》为国产游戏的发展画出了方向图的雏形。我相信，几年、十几年后，中国国产游戏会更好。

我和许许多多的玩家一起期盼着这一天的到来！

下次讨论题目：

1.我看大众软件五周年。

2.玩游戏真是“‘海洛因’的静脉注射”吗？

3.漫谈黑客。

以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率）。

敬请来“弹”——大众论坛。

特别提示：“国产游戏五周年回顾论谈”有奖征文。

在风雨中，国产游戏已经走过了五年的历程，在这其中你是参与者和见证人。来吧，把你5年来的想法写出来，畅所欲言，你将有机会成为历史的一部分。

此次有奖征文是由大众软件杂志社、金山公司西山居工作室、电脑报社、网易网站联合举办的。征文共设4等奖，其中1等奖获得者将获得飞往珠海三日游的机会，详情请见第18期“中国游戏报导”。

优秀征文将于今年第20、21期刊登，请速来稿至reader@popsoft.com.cn。

大众软件杂志社的编辑们：

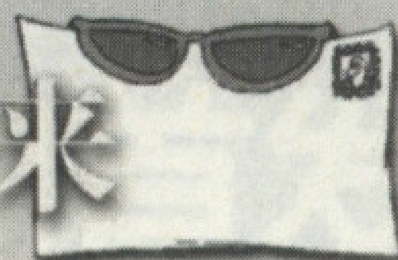
你们好！

先自我介绍一下，我是湖南省长沙市稻田中学高三的一名学生，看大软也有两、三年了。最近听说有《大众软件五周年》和《水晶宝合》，便整好钱时刻准备着在8月16日清早去抢购。但结果是令人失望的。除了第16期的大软准时出了外，五周年的书和宝合都芳踪难觅，更令人难以理解的是8天过去后——也就是8月24日，仍然是没有。一个多星期的等待，让我感到相当不耐烦，甚至几次准备放弃。我看《水晶宝合》还是改成《水人宝合》更合适。

所以我想问问各位“水人宝合”的各位水人大师，怎么能够以这样的态度对待读者？8天的时间就算从海南运到新疆也该到了，凭什么要让我这个读者等上这么久？就因为我喜欢的是《大众软件》？

这次的事让我对大软有了更多的不满。买《大众软件》已经有两年了，书堆起来已经相当高了，但是内容却没有因书页的增多而得到档次上的提高。我一直很不理解大软提价的原因：论彩页，大软的彩页全是广告，从未有过什么彩色攻略，这与《娱乐时代》、《软件





与光盘》等杂志相差甚远；论内容，大软里的文章越来越专业，我看杂志干脆把“大众”二字去掉得了。而与此同时，《电脑报》上却不断推出了“小愚学电脑”、“DIY阶梯教室”等通俗易懂、指导性强又有连续性的作品，让人看完这期想看下一期，回头看看手中的大软，在大软推出暗黑2全攻略时，娱乐时代却写出了104页全新的包括角色篇、技能篇、修改篇等内容翔实丰富的暗黑2攻略！

前两期大软又说增页了，砍去前半部分专业的不说，后半部“前线地带”和“游戏试炼场”有什么区别我实在分不出。不就是写些从没人见过永远不会上市永远不会有攻略的杂牌游戏来充页数吗？这不都一样？而且一写就是20多页！毛主席说讲话要“看清对象”。看大软的主要都是学生，对吧？学生家庭的电脑普及率有多少你们知道吗？学生有多少钱来买游戏你们知道吗？每期写上20页，你们不手疼，我们看起来还眼睛疼呢！老大，我们都是穷学生，玩的都是现在电脑吧里的那些游戏！我们只希望开心地玩，而不是成天价关心下个月会有几十个新的游戏出来！正是由于这个原因，《电脑商情报》游戏版中的“星战特区”才会有那么多的拥护者。

别老以为自己的消息又快又准就一股脑往杂志上堆，那页面做聊天室更让人喜欢。

谈到聊天室，又让我想起熟悉的鲲、Walker、黑暗、老编……现在却总不见他们的影子。其实我们读者愿望很小，就是希望自己喜欢的杂志是活的，是有感情的。以前的大软有浓浓的人情味，但现在已经很少有了。我现在还记得去年最后一期大软编辑部报告的一句话：“无论如何，下一次见面，那就是两千年了。”望着这话旁边的那杯咖啡，我好半天才翻开书页。

——就像与长者促膝而谈。

而现在的大软，成了本只知道吹嘘页码如何之多、彩页如何漂亮、文章多么广泛深刻能够体现出众编辑大学本科学历而忘了这本软件杂志是给大众看的。然后以全国发行量第一的电脑杂志自居，俨然一位老大。于是干脆不在乎读者，随便连五周年这本深受大众喜爱的书都拖上一个多星期。你们以为读者还会原谅你们吗？那你们错了！别忘了读者才是你们生存的根本！别以为你们在河北省16号上市了“五周年”一书（是在河北省吗？还是只包括北京市？），你们也许满足了那一千万读者，但却让12亿9千万读者失望乃至灰心！

别总以为自己了不起，安下心来做些实事。比如在杂志中夹调查表看读者的组成、分布、爱好，试着做新页攻略，像《电脑报》那样多举办几次读者见面会，扩大《实话实说》版面，多登些真正有用的硬件文章，别又是《……前瞻》、《xxxx抢鲜报道》之流，比如建立读者俱乐部比如放下架子写一写热门游戏讨论……

比如少来点什么“更亮丽的光栅处理效果”，少来点自以为是，少来点水人的事情，少来点“前线地带”，少来点黑白的彩色的广告。

你们才对得起像我们这样“在同一棵树上吊死”的读者！

别再混下去了，我们受不了了。

以下是我们几个“死党”的签名。我们经常传阅《大众软件》，希望你们不要把它当成废纸，扔在废纸篓里。

魏昊 杜锋 彭铭杰 李吉 谢健

编者的话：有读者来信告诉我，他8月16日一大早就带着钱跑到晶合专卖店前去抢购《大众软件五周年》，而且连续去了3天。他说他从来没有起过这么早。虽然《大众软件五周年》拖期有一些客观原因，但作为这本书的责编，我确实有很多工作没有处理好，很对不起众多的忠实读者。我代表杂志社向朋友们道歉！

关于“前线地带”和“游戏试炼场”，需要和大家略微说明一下，“前线地带”栏目是杂志专门报道最新游戏的场所，而其中开设的子栏目“游戏试炼场”，则主要介绍大众软件光盘里的DEMO游戏。

我们经常收到大量读者来信，信中都提出了很多有益的建议和宝贵意见。不过，作为一本读者众多的大众类杂志，改进是必须的，但也应该是谨慎的。实际上，细心的读者应该能注意到，我们正在逐步改正一些以往的习惯性做法，而尝试一些新的东西，使杂志更加大众化，更具亲和性。

任何一项事业，如果不能时刻牢记创新发展，那么最后自然只有“上吊死”。与众多历史悠久的报刊杂志相比，《大众软件》仍然还是一个新兵，在很多方面都需要充实完善。但同时，上升的空间也是巨大的。请大家继续关注我们，督促我们！

诸位的信就登在这里，它会不会成为废纸篓的东西？现在，取决于你们那端。

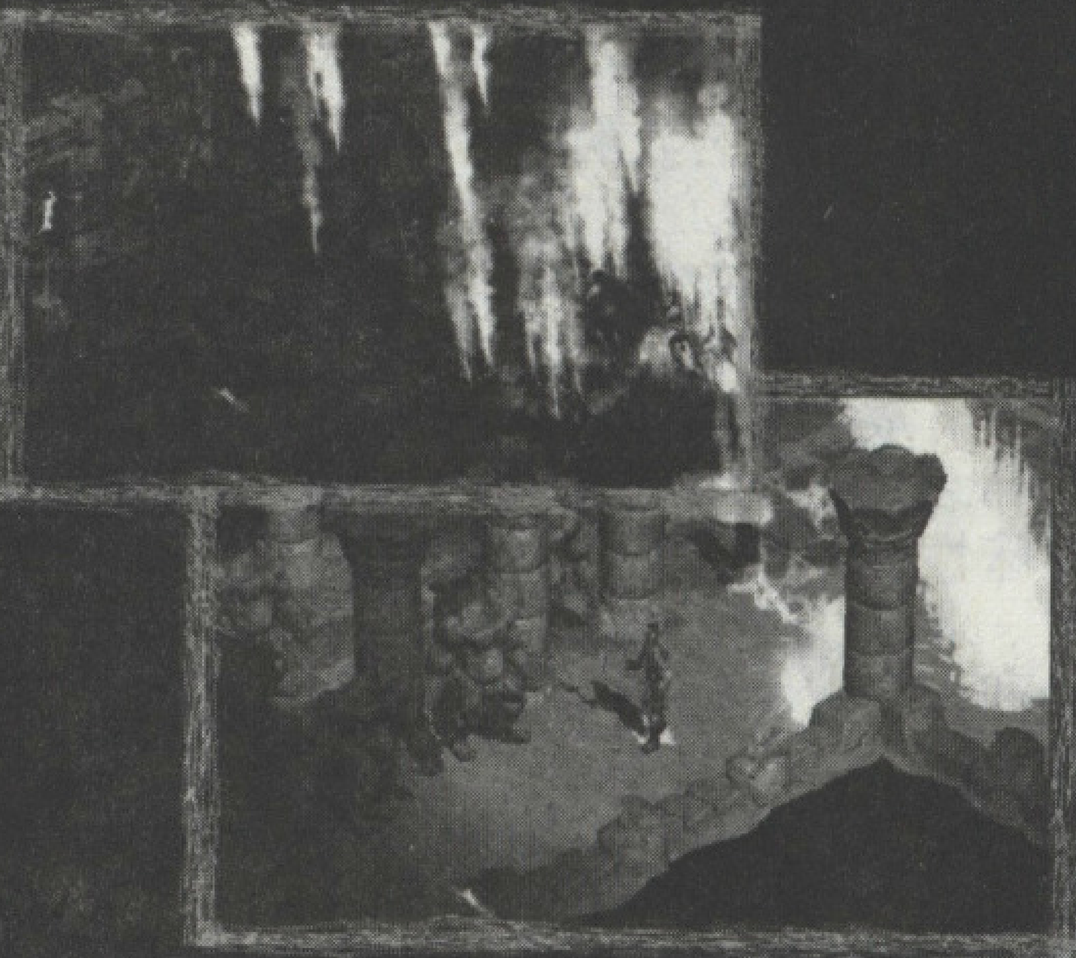
谢谢各位真挚坦率的朋友！同时借此机会也谢谢和以上几位一样爱护我们的广大读者朋友们！

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织 .... 封二、内彩1、插1、2

本期广告索引！

DELL直销 .... 封底
北京晶合互动多媒体软件有限公司 .... 封三
Canon公司 前彩1
TCL公司 前彩2
第三波软件（北京）有限公司 前彩3
技嘉科技股份有限公司 前彩4
北京创新未来科技有限公司 前彩5
北京世纪雷神科技发展有限公司 前彩6
北京珠穆朗玛电子商务网络有限公司 前彩7
智冠电子有限公司 .... 前彩8、9
深圳金智塔公司 前彩10
上海依星电脑软件公司 内彩2
上海沸点科技有限公司 内彩3
中青旅创先软件产业发展有限公司 内彩4
世纪互联网 内彩5
奥美电子(武汉)有限公司 .... 内彩8、79
北京博彦科技发展有限公司 78
金山公司 .... 插3、插13
北京实达铭泰计算机技术开发公司 插4
英业达集团天津公司 .... 插5、6、7
联想科技股份有限公司 插8
北京京里仁计算机技术有限公司 插10
《中国计算机报》 插11
天津福克斯考试培训中心 插12
北京百年树人软件技术公司 插12
北京金洪恩电脑有限公司 .... 插13、14
万众合力科技有限责任公司 插14



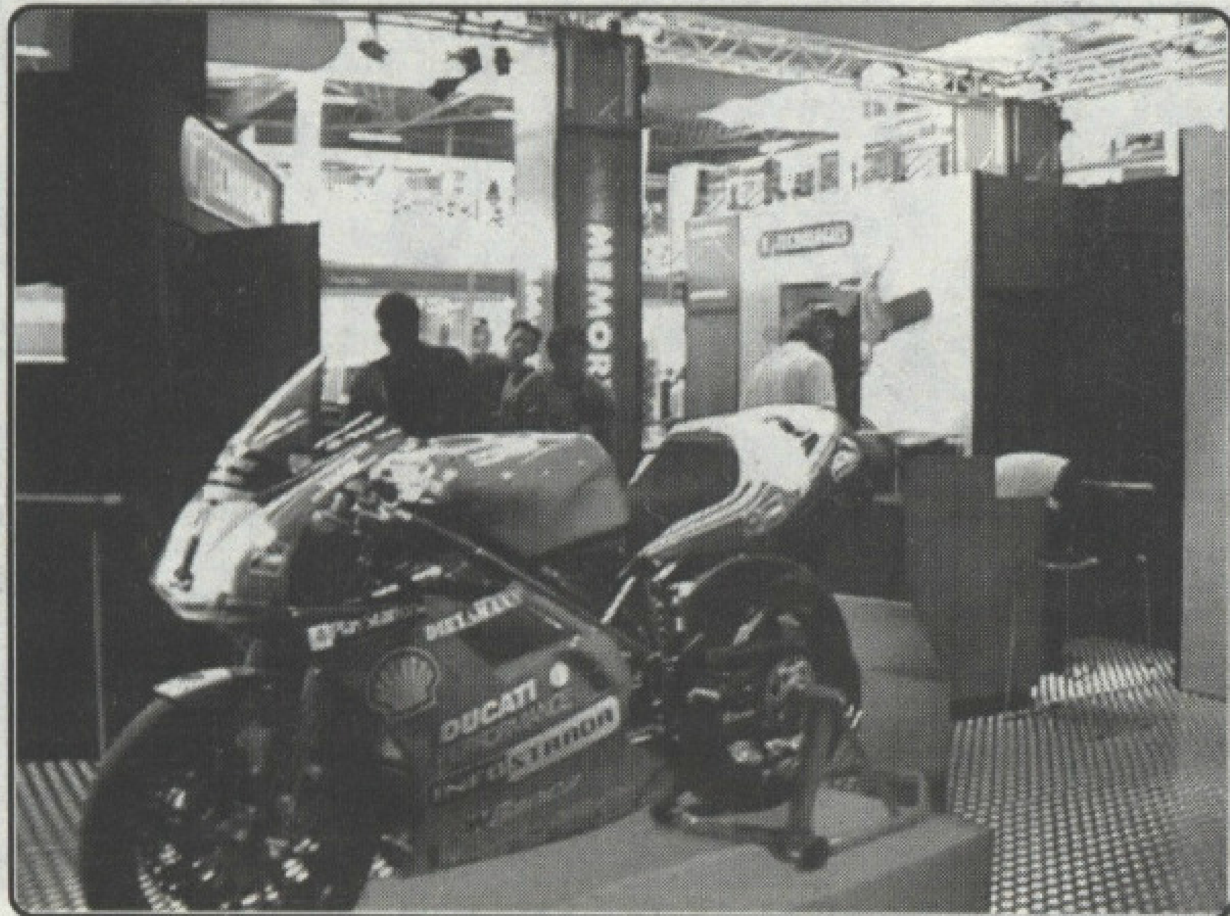

BLIZZARD
ENTERTAINMENT



走马观花
“欧洲电脑商贸展”

本刊记者 李鹏

在全世界范围内最有影响的电子娱乐展览会，可以说只有3个，那就是东京电玩展、美国的E3和欧洲电脑商贸展览会（ECTS，Europe's premier interactive entertainment expo）。这届于2000年9月3日至5日在英国伦敦举行的ECTS，从规模上说要小于E3，但超过了东京电玩展，是一次非常重要的电子娱乐展。



虽然这是欧洲地区的展览会，欧洲、美国、澳大利亚、韩国、日本等世界各地的大部分知名厂商都到场参展，例如MICROSOFT、INTEL、UBI SOFT、HASBRO、INTERPLAY、3DO、CRYO、PRIMA、CTW、MCV、NINTENDO、CAPCOM等等。参展的作品以PC游戏为主，但也有不少电视游戏，除了娱乐软件外，还有部分应用软件、儿童软件、媒体、图书和电脑周边设备的展览，不过数量不多。



既然是商贸展，这个展会只对业界人士开放，也就是说只有开发商、销售商和媒体人员可以进入，不接待普通的消费者。正因为这种设定，所以整个展会的商业气氛非常浓，参展商的主要精力都放在了展示产品和商贸洽谈上，没有任何销售行为，也没有东京电玩展中常见的舞台表演，就连SHOW GIRLS也非常之少。多数厂商都设有会谈的地方，可以安静地说话。而MICROSOFT、TAKE2、CAPCOM、KALISTO、BLIZZARD等厂商做得更干脆，连公开展示部分也不设置，只有一个会谈房间，还必须得事先预约的才能进入，连到各处都能通行无阻的记者证件都不起作用了。不过，公开展示的部分还是有许多新鲜可看的，许多闻名已久的作品都可以自己动手体验一下了。

虽说是只限业界人士入内，但会场中依旧人山人海，真不知道怎么会有这么多的业界公司。除了金发碧眼的欧美人外，也夹杂着不少黑头发黄皮肤的亚洲人、黑头发黑皮肤的非洲人以及印度人、阿拉伯人和其它不知是什么民族的人，真不愧为世界级的展览。

说到记者，展会对媒体可真是颇为关照，特别提供了媒体中心，除了可以在其中休息外，还有无限制免费供应的各种咖啡、面包和三明治。休息室里还有一小间新闻发布会议室、一个资料中心和数台可以随意使用的连接着网络的电脑。在资料中心里，放置了厂商在展览会上发送的大部分资料和光盘，可以轻松地收集到各种信息。新闻发布会的会议室里，则有巨大的显示屏随时发布一些各大厂家的重要消息。

总体来说，这种展览会并不是为了迎合消费者和发烧友的，所以没有多少热闹好看。但在展会上，可以非常迅速、准确而全面地得到第一手情报，有利于业界人士之间的相互交流。而且，许多作演示的工作人员，本身就是参与这些产品开发的制作者，有兴趣合作的人可以和他们进行平常很难做到的全面交流。更何况，平常大家要想见见和自己有合作的厂商，就得来个周游列国，现在只要日程排好，就能全看到了。

以下列出的是部分游戏参展商及他们在ECTS上展出的游戏。

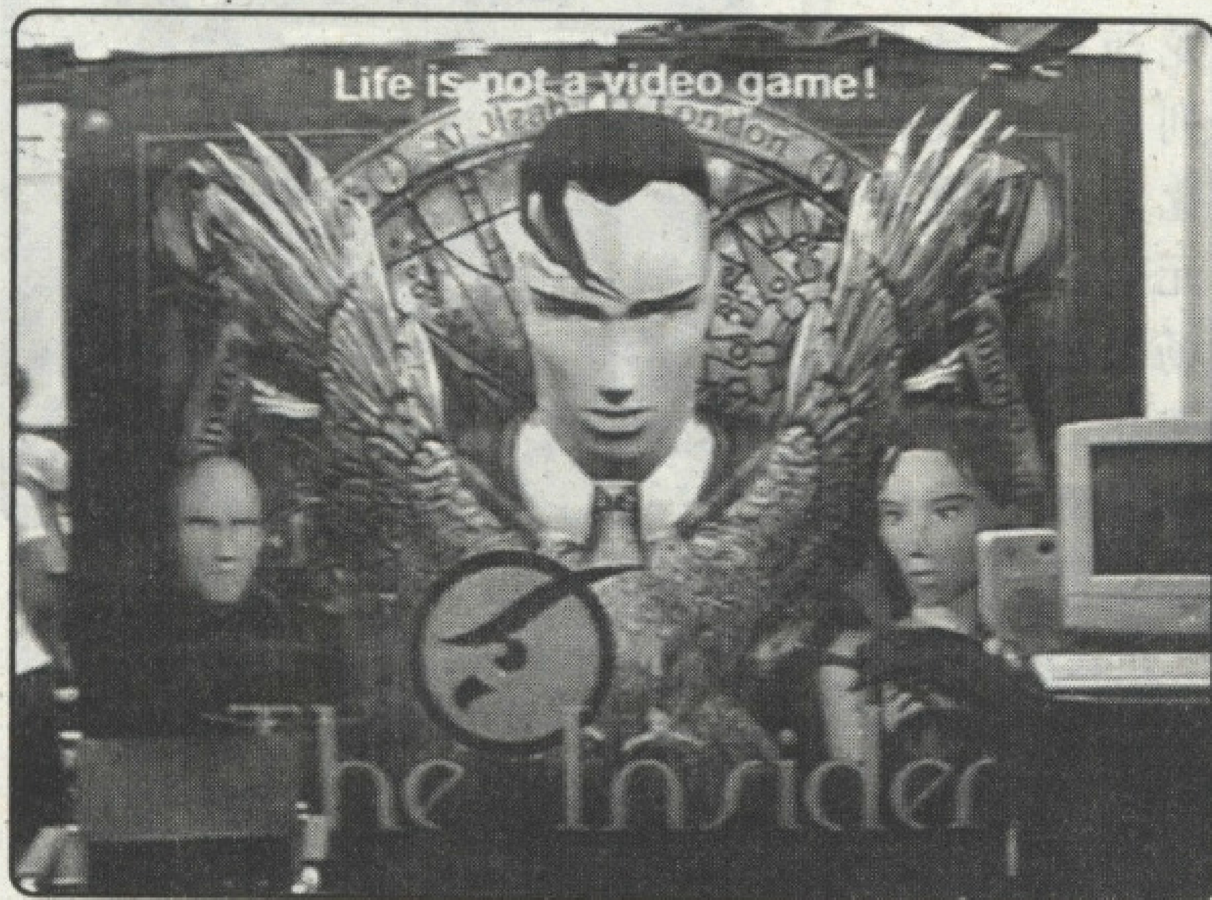
CRYO

这是一家老牌的法国公司，过去制作的游戏类型相当多，但最近的作品多数都是冒险游戏，比如ARTHUR'S KNIGHTS、EGYPT 2、《时间机器》（TIME MACHINE）等。这些游戏都有着深厚的背景和内涵，不过中国人理解起来并不容易。另外，还有

一个过关的3D动作游戏GIFT，主角是一个红皮肤的小怪物，游戏非常轻松有趣。

参展作品：

（1）《亚瑟的骑士》（Arthur's Knights）：传奇类冒险游戏。在十七世纪基督徒与塞尔特族传统相对立的世界，你可以选择任何一方来重写一段新的传奇。2000年11月上市。



（2）《吉夫特》（Gift）：吉夫特是个可爱的小家伙，他要在八个异常的世界中冒险，解救美丽的Lolita Globo。这是一款由《沙丘》的设计者Philippe Ulrich设计的解谜类即时动作游戏。2000年10月上市。

（3）《地狱男孩》（HellBoy）：Cryo公司继《心魔》（Devil Inside）后的又一款恐怖类动作游戏。1962年，美国超常能力研究院成员HellBoy与Sarah由于执行某项任务而被卷人与恐怖黑暗势力的对抗中。2000年11月发行。

（4）《埃及Ⅱ》（Egypt Ⅱ）：历史冒险类游戏。将古埃及的历史真实地展现在你面前。该游戏已在56个国家以14种语言发行了40万套。2000年9月上市。

（5）Money Mad：《大富翁》类益智游戏，买进、卖出，疯狂赚钱。2000年10月上市。



INDEX

这家公司的作品以冒险游戏为主，包括最近刚刚由大宇公司汉化完成的《吸血鬼——复活》（DRACULA：RESURRECTION）、续集DRACULA Ⅱ：THE LAST SANCTUARY、以炼金术为背景的NECRONOMICON：THE DAWNING OF DARKNESS、描写超级英雄的动作游戏THE INSIDER：BACK IN BLACK。这些作品以灰暗阴冷的色调为主，描写的也都是恐怖、悬疑的故事，气氛十分诡异。

DISNEP

迪斯尼展出的作品自然都是和他们的卡通形象有关的作品，例如《阿拉丁》、《狮子王》、《米老鼠》、《唐老鸭》等等，最新的作品自然是《恐龙》。

CDV

这家德国公司虽然目前名气还不大，但其作品的水准之高，甚至可以说超过了WESTWOOD。目前他们正在开发，马上就会面世的《突袭》（SUDDEN STRIKE）是标准的即时战略游戏。在游戏中，炮弹打在地面上会有泥土飞溅并形成弹坑，几乎所有的建筑都是可以摧毁的，另外还有大批伞兵空降的壮丽场面，水平超过《帝国时代Ⅱ》甚多。该公司正在开发的还有EUROPEAN WARS：COSSACKS和WAR COMMANDER等两款即时战略游戏，看画面素质都不在《突袭》之下。

参展游戏：

（1）《突袭》（SUDDEN STRIKE）：今年9月在德国发行的即时战略游戏，在发行前就已经成为众人关注的焦点。游戏以第二次世界大战为背景，玩家可选择苏联、德国、法国、美国和英国来进行游戏。游戏中对这几个国家分别精心设计了任务。只要你能想到的，都可以在游戏中找到。

（2）《欧洲战争——哥萨克族》（European War：Cossacks）：以16世纪到18世纪的欧洲历史事件为背景的即时战略游戏，精致的画面，可以乱真的建筑和人物及其卓越的战斗组队系统完全可以媲美《帝国时代Ⅱ》，有过之而无不及。游戏预计2000年第4季度发行。

（3）《战争指挥官》（WarCommander）：即时战略游戏，以1944年6月盟军的诺曼底登陆为背景。玩家将作为一美军步兵连的指挥官，带领你的部队对德军展开攻击。游戏计划2001年秋季上市。

GAME INFINITY

韩国游戏界以GAME INFINITY的名义组织了一个联合站台。几个厂商一起合作，展区大了许多，资料和光盘也是统一制作的，声势自然比各自为战好得多。参加展出的包括WIZARD SOFT、g2G、

LYSTECH、JAMIE等十几个公司。其中WIZARD的恐怖冒险游戏WHITEDAY：LABYRINTH NAMED SCHOOLD、

g2G的动作角色扮演游戏ELIXIR、JAMIE的机器人对战游戏AXIS、LYSTECH的恋爱冒险游戏《真爱密码Ⅱ》（REPLAYⅡ）等效果都相当不错。

INTERPLAY & VIRGIN & CAPCOM

INTERPLAY、VIRGIN和CAPCOM合作办了一个PILLAR HALL的小展示馆，在场地的四周摆了十几台电脑，展示了

Gunlok、Magic & Mayhem：The Art Of Magic、Giants、4×4 Trophy、Star Trek New Worlds、Sacrifice、《异尘余生战略版——钢铁兄弟会》(Original War)、《博德之门Ⅱ》和《恐龙危机Ⅱ》等作品，进来的人可以拿着饮料一边和工作人员聊天、一边观看作品，就好象参加鸡尾酒会一样。

3DO Europe（欧洲3DO）

总部在伦敦，开发、代理和经销在PC、Internet、PS、PS2和Nintendo 64上使用的互动娱乐软件。

参展游戏：

（1）《魔法门》系列：

《英雄编年史》（Heroes Chronicles）共由4个游戏组成，它们分别是：《荒野战神》（Warlords of the Wasteland）、《征服地狱》（Conquest of the Underworld）、《控制元素》（Masters of the Elements）和龙族的冲突（Clash of the Dragons）。游戏仍然采用传统的回合制，今年秋季上市。



魔法门传奇（Legend of Might and Magic）：

与前几款《魔法门》系列游戏不同，《魔法门传奇》将支持多人连线，最多允许6人以合作方式共同游戏或最多16名玩家组队对抗。由于游戏采用了LithTech 2.0 3D引擎，其画面较前作有很大的改善。

（2）玩具兵系列：

这次展出的玩具兵系列多为即将上市的PS版，如《玩具兵世界大战：陆、海、空》（Army Men World War：Land, Sea, Air）、《玩具兵大战：军士的英雄Ⅱ》（Army Men：Sarge's HeroesⅡ）和《玩具兵空袭Ⅱ》（Army Men Air AttackⅡ）。

BioWare Corporation

Interplay旗下著名的PC游戏软件开发商。

参展游戏：

（1）《博德之门Ⅱ——阿曼的阴影》（Baldur's GateⅡ：Shadow of Amn）：经典RPG游戏《博德之门》的续作，龙与地下城系列。与一代相比，任务更多元化，增加了场景和故事的变化，新增了怪物和魔法，游戏界面也有所改进。



（2）《冰风谷传奇》（Iceland Dale）：又一款以龙与地下城为背景的游戏。

Blizzard Entertainment

一流的娱乐软件发行商。自从1994年创立以来，该公司已成为最著名和最受人尊敬的PC游戏制作商。

参展游戏：

《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ）：暴雪公司这次在ECTS上展出了《魔兽争霸Ⅲ》的最新版本。新版本的《魔兽争霸Ⅲ》的游戏规模更大、游戏效果更出色甚至达到了令人难以置信的地步。同目前的即时战略游戏不同，暴雪公司将《魔兽争霸Ⅲ》开发成一款3D角色扮演策略游戏。在游戏中，玩家将在一个由NPC（非玩家扮演角色）、游荡的怪物、中立的城镇、堡垒、神庙和周围环境组成的完全互动的3D世界中作战。游戏中你可以指挥五种不同的种族包括食人魔、人类、恶魔和不死族等，每一个种族都有自己独特的单元、魔法能力和战争武器。游戏预计将在2001年上半年发行。

Blue Byte Software

拥有超过12年的PC游戏开发与发行历史的德国公司。其2000年的产品充分展示了该公司的多样化和创新的风格及对高科技的熟练运用。

参展游戏：

（1）《工人物语Ⅳ》（Settlers Ⅳ）：颇受欢迎的《工人物语》系列的最新作，即时战略游戏。

（2）《战争岛——黑暗空间》（Battle Isle：Darkspace）：Blue byte的第一款只能在线玩的《战争

岛》系列。

（3）Dragon's Lair 3D（龙穴3D）：传统RPG游戏。

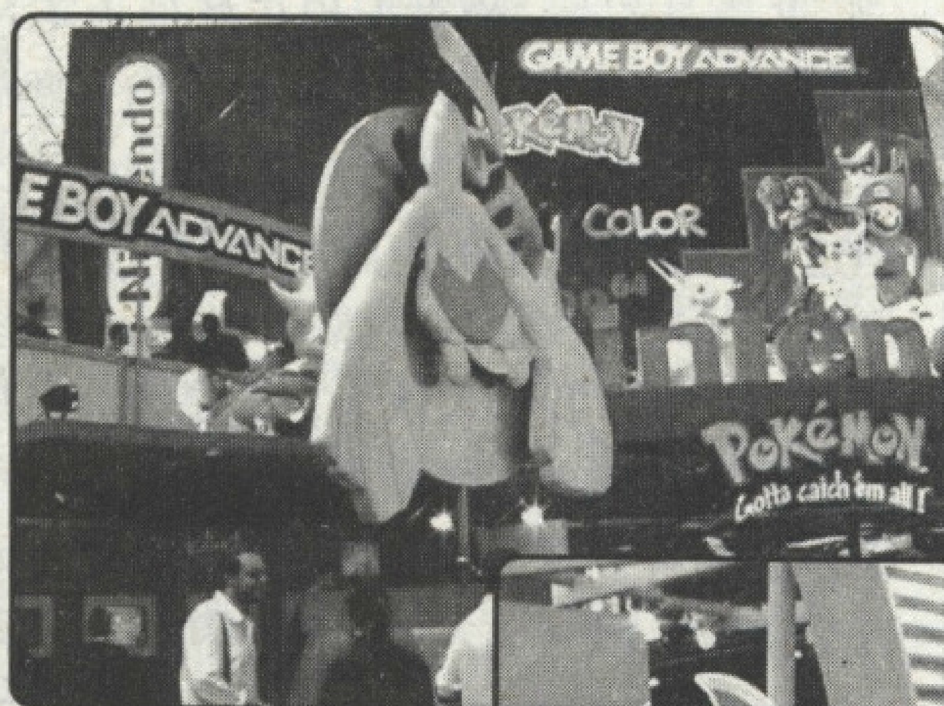
（4）IL-2 Sturmovik：飞行模拟游戏

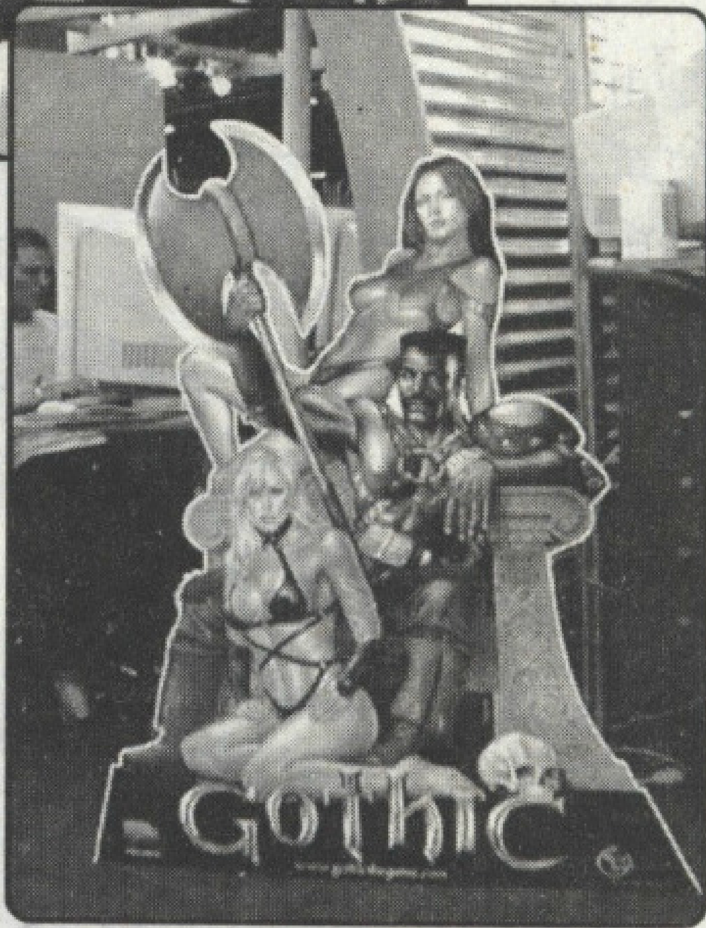
Hasbro Interactive

Hasbro的总部在英国，它的成功之处在于其广泛的产品和著名的品牌。

参展游戏：

（1）《王权》（Majesty）：即时战略游戏。画面精美，构思独特。在游戏中你是一个王国的君主，你要完成一个又一个的任务确保你的王国繁荣昌盛。游戏与以往即时战略游戏最大的不同点在于你无法用鼠标或键盘来控制你的英雄和臣民，只能通过一定的策略来引导你的英雄们为你做事，想办法使他们对你更忠诚。





（2）B17 Flying Fortress- The Mighty Eigth：飞行模拟类游戏。2000年10月发行。

（3）Squad Leader（Avalon Hill）：即时战略游戏。 2000年11月发行。

（4）《星河舰队》（Starship Troopers）：相信你一定看过电影《星河舰队》，该游戏就是根据电影制作的3D即时战略游戏。2000年11月发行。

（5）《垄断大亨》（Monopoly Tycoon）：玩过《强手》游戏吧，这就是《强手》的3D版游戏，《大富翁》始祖的全新面貌。2000年11月发行。

（6）X-COM Enforcer：动作游戏。2000年11月上市。

（7）RollerCoaster Loopy Landscapes（《过山车大亨》的第2个资料片）：比起原作增加了过山车的设计和游戏设施。2000年10月发行。

Index Plus

法国游戏发行商，主要发行冒险类游戏。

参展游戏：

（1）《吸血伯爵Ⅱ——最后的避难所》（DraculaⅡ：The Last Sanctuary）：是动作冒险游戏《吸血鬼》（Dracula）的后续作品。在这部游戏中，玩家将有机会面对你的最后敌人：Dracula（吸血伯爵：达库拉）并杀死他，结束整个故事。游戏与前作相比，界面及操作有所改进，新增组合物品功能，操作更加方便。2000年冬季上市。

（2）Necronomicon，The Dawning of Darkness：根据著名科幻小说家H.P.Lovecraft的作品改编的冒险游戏。玩家在游戏中的任务是揭开一个小镇的消失之谜以及事件背后的一切秘密。2000年冬季上市。

（3）《知情者》（The Insider）：第一款完全基于人工智能的冒险游戏，游戏主角的个性完全由人工智能根据玩家的表现来创造定型，因此不同人会有一个个性不同的主角，很有创意。

JoWood Productions Software AG

澳大利亚的JoWood公司最近同Neon Software Germany公司及美国开发商Reflexive Entertainment签定了协议，从而为向多样化发行商发展迈出了重要的一步。

参展游戏：

（1）《交通巨人》（TrafficGiant）：模拟经营类游戏

（2）《异族Ⅱ》（Alien Nations Ⅱ）：即时战略游戏

（3）《工业巨人Ⅱ》（IndustryGiant Ⅱ）模拟经营类游戏

Mattel Interactive

Mattel Interactive是一家一流的娱乐公司，开发、代理和销售各种软件，其中包括教育、游戏、应用软件和其他各种形式的产品。它旗下的品牌有《芭比》（Barbie）、Hotwheels、Mavis Beacon、Sesame Street、ReaderRabbit、Rugrats、Myst、Cosmopolitan、Softkey和SSI。

参展游戏：

（1）《抵达行星》（Reach For The Star）：关于在银河系探险、殖民和征服的回合制战略游戏。

（2）《坦克将军Ⅲ——一片烧焦》（Panzer GeneralⅢ：Scorched Earth）：以二战为背景的战略游戏，带你进入东部前线痛苦而残酷的战争，玩家作为前苏联指挥官率领部队向柏林进发。2000年秋季发行。

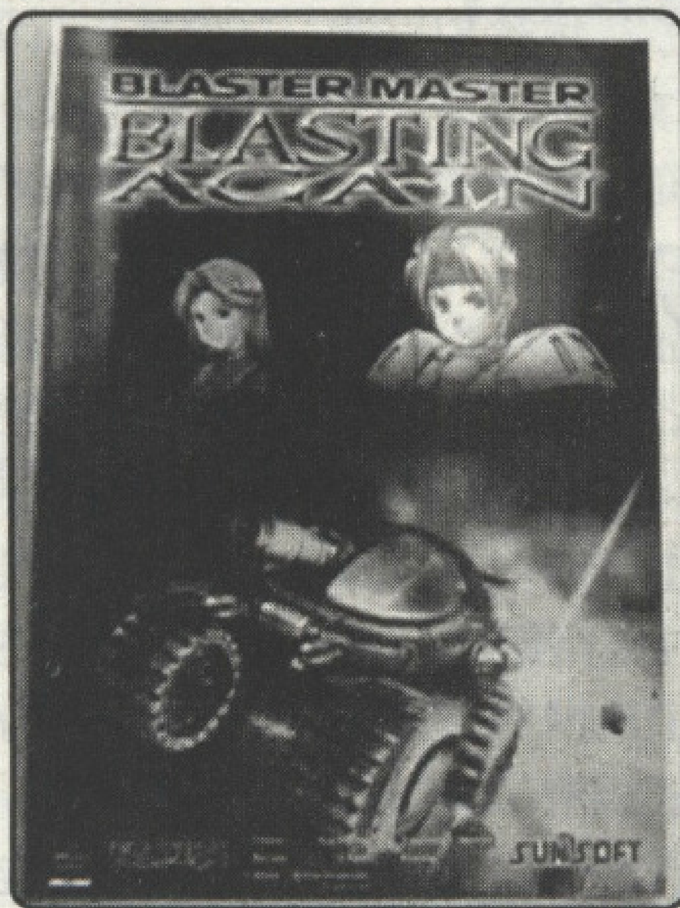
（3）《近距离作战——诺曼底登陆》（Close

Combat：Invasion Normandy）：又一款以二战为背景的战略游戏。

（4）《无声的猎人Ⅱ》（Silent HunterⅡ）：潜艇模拟游戏，2000年冬季发行。

（5）《光芒之池》（Pool of Radiance）：又一款以《龙与地下城》为背景的RPG大作。2000年冬季发行。

（6）《鱼叉Ⅳ》（HarpoonⅣ）：包含了其著名前作的所有深度和细节再加上绚丽的3D图象使游戏中的海战栩栩如生。2001年春季发行。



Sierra

雪乐山（Sierra）公司是在全球范围内都屈指可数的几家象征着品质保证的公司之一。这次他们也带来了自己的许多产品。

参展游戏：

（1）《奥秘》（Arcanum）：拥有不同故事主线、允许玩家自己设定角色、将魔法与科技相融合的新型RPG。非常热门的游戏之一。

（2）《地球帝国》（Empire Earth）：是由《帝国时代》的主设计者Rick Goodman创立的新公司Stainless Steel Studio开发的第一款3D即时战略游戏。

（3）《地面控制——黑暗阴谋》（Ground Control: Dark Conspiracy）：3D即时战略游戏，比前作增加了新的任务、单元、多人游戏模式和一个全新的种族。

（4）Team FortressⅡ：《半条命》制作者的下一款游戏，其中有类似即时战略游戏中的复杂任务，支持多人联线和单人模拟战斗。

（5）SWATⅢ：Elite Edition：最真实的动作策略游戏，支持多人连线。

（6）《黑暗王位》（Throne of Darkness）：动作RPG，以封建时代的日本为背景，可连线作战。游戏制作精细，怪物种类繁多，带有日本传统文化色彩。

（7）《部落Ⅱ》（TribesⅡ）：独具创新的第一人称动作游戏。

说完了展会，我再顺便简单说说英国。虽然我只在伦敦呆了短短的7天，但深深感觉到这个城市的独特之处。在伦敦，随处可见的都是2、3层的欧式建筑，就是在市中心最繁华的商业街高楼也不多，而且城市中到处是绿地、公园、教堂和各种文化古迹。在以唐宁街10号、白金汉宫等为核心的政治中心地区，还能看见身着古老的红色制服、头戴黑熊皮帽、骑着高头大马的皇家卫队士兵在站岗和巡逻。这一切让人感觉好象又回到了中世纪的欧洲。虽然伦敦看起来是一座古老的城市，但这只是表面的现象，其实在这些看似古老的建筑里，是非常现代化的装潢和设施。

可很奇怪的是，在伦敦娱乐软件并不流行，我就没有找到一个软件专卖店。和日本不同，这里的书店虽然在经营图书的同时也同时经营音乐CD和录像带，但就是不卖软件。只在一些电器商店中有娱乐软件的专柜，但品种也基本只有二十几种，非常之少。在VIRGIN的连锁店中，主要的商品也是音乐CD和录像带，娱乐软件也不过一百多种，而且有一半还是电视游戏软件。但这些软件非常之昂贵，基本都在40-50英镑左右（约400多元人民币）。但这并不是说这里的电脑不普及，因为伦敦的随便一家电影院外就放着一摞摞的介绍新片的多媒体光盘供人免费索取。我个人认为，这是因为英国人只按照自己的需要和资金承受能力来购买软件，所以并不需要很多的品种。像国内的盗版虽然400多元可以买到近百个游戏，但一个人的时间和精力是有限的，其中真



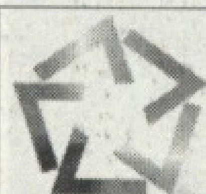
正会仔细玩的不过是其中一两个而已。国内用户多是抱着宁烂也要多的想法，和国外用户只花钱买自己需要的软件有很大不同。其实两种做法的最终结果是差不多的，但国外这种方式自然正规得多了。

（编后记：这篇专题报道是本刊记者李鹏访英归来后，在一个夜里为我赶出来的。他在E-MAIL里告诉我，他实在是来不及写再多的东西了。

收到这篇稿子后，我照常例审校一遍，以便发现作者偶然的疏漏。有一次我竟笑出了声，是因为一个笔误："……新闻发布会的会议室里，则有厂家滚动着发布一些重要消息……"笑过之后，大脑里却突然闪过了这样一丝念头：这份稿子已经是李鹏以本刊记者的身份所写的最后一篇专题了。）



国产游戏五周年人物专访



不知为什么，北京的游戏制作组织所在地从地理位置看都很诡异，常常让人联想到“隐藏得很深”、“匪夷所思”这样的非褒义词汇。为能找到本期人物专访的对象——深智软件八爪鱼工作室的掌门人王欣，笔者也颇费了一些周折。终于，在一座粉红色的小楼顶层，笔者和这位资深游戏制作人紧紧地把双手握在了一起。此君曾潜心习武9年，并且是大陆最早投身游戏制作至今不倒的人士之一，他掌握了公司的唯一对外宣传口，而他的宣传方式就是不做宣传。让我们来听听他说了些什么吧。

本刊记者（以下简称记）：谈谈您是怎么走上游戏制作这条路的？

王欣（以下简称王）：我最早是做多媒体的，我是个程序员。走上游戏这条路是因为公司的决策。当时差不多所有软件公司都想占领游戏市场。

记：后来实践证明了当时的决策是否正确呢？

王：后来有很多公司都坚持不住了。我做游戏风风雨雨也有5年了，我觉得公司能存在发展到今天，就是坚持了一条，无论遇到什么痛苦，都要把好质量关。公司唯一能立得住的就靠技术。永远不要轻视玩家，这样才能生存下来并发展到今天。另一个是市场，对市场的把握相当重要。许多厂商在做游戏的时候就对市场没有一个良好的认识。现在港台和海外的公司主动找过来，都是因为知道我们生存了那么多年，我们不是发行公司，但是我们在亚洲地区都有发行能力。

记：似乎国内的一些游戏从业者只是为了谋生才做游戏的，他们平时并不玩游戏，对游戏缺乏真正的理解。

王：我倒不希望自己的员工都是游戏迷。就要把游戏当成一项事业来做，看成是工作，而不要看成是爱好。凭一时的热情反而不能很理性、很敬业地把产品做好的。

记：公司考勤制度严格么？

王：相当严格。做游戏是一个集体行为，为了整体的效率，我们不能涣散。

记：有没有学习借鉴过国外名牌公司的游戏产品？

王：有。

记：您现在还玩游戏么？您个人最喜欢哪个游戏？

王：我这两年玩得最多的是《星际争霸》，我觉得它把一个游戏类型发挥到了极限。另外我还喜欢PS上的格斗游戏《铁拳Ⅲ》。我觉得中国的武术精髓被外国游戏制作者抢先领悟了，而且他们把这种中国国粹表现得相当完美。

记：在国际上游戏行业的地位怎么样？

王：现在已经等同于电影行业了。

记：但有些人觉得游戏制作最终也是个“小作坊作业”。

王：那是因为他们只能做小作坊式的东西。我觉得国内现在游戏行业不够发展的原因很多，包括国家的扶植、经济的发达、打击盗版和行业人员自律等等，是环环相扣的。我们面对现状要有正确的态度，不能有侥幸心理，也不要像玩家那样，幻想一个靠点子救游戏。

记：公司目前在做些什么？

王：一个组在和香港ENLIGHT小组合作，开发全三维的图形MUD游戏。另一个组（也就是“八爪鱼”）在做一个叫《天下第一刀》的单机游戏。它是我独自策划的。游戏中不仅包括了武侠的升级系统，还包括一套做菜的系统，你可以选择修炼成为一个武师或是一个厨师。

记：你是个独裁的策划么？

王：可以这么说。任何一个成熟的小组，开始时集思广益，到后期都是一个人策划。

记：和香港小组合作出于什么考虑？

王：应该是一种优势互补。ENLIGHT拥有市场，面向世界；我们的优势是美工，我们拥有大陆业界最有经验的美工。而且我们的人工相对廉价。

记：公司平时是不是还接一些小项目？

王：是的，有小合作，但我接项目从来不是为从经济上考虑，而是为了学些新东西。如果我要挣钱，就不做游戏了。我们现在在台湾也有一定的知名度，生存不是问题。

记：你们的对外形象宣传工作做得好象不是很得力。

王：因为我觉得我们目前出的产品，无论是《水浒英雄传》还是《杀气冲天》，都还不够成熟，一旦有了成熟的产品，我们会加大宣传力度

的。

记：你个人还有什么话要向我们读者说的？

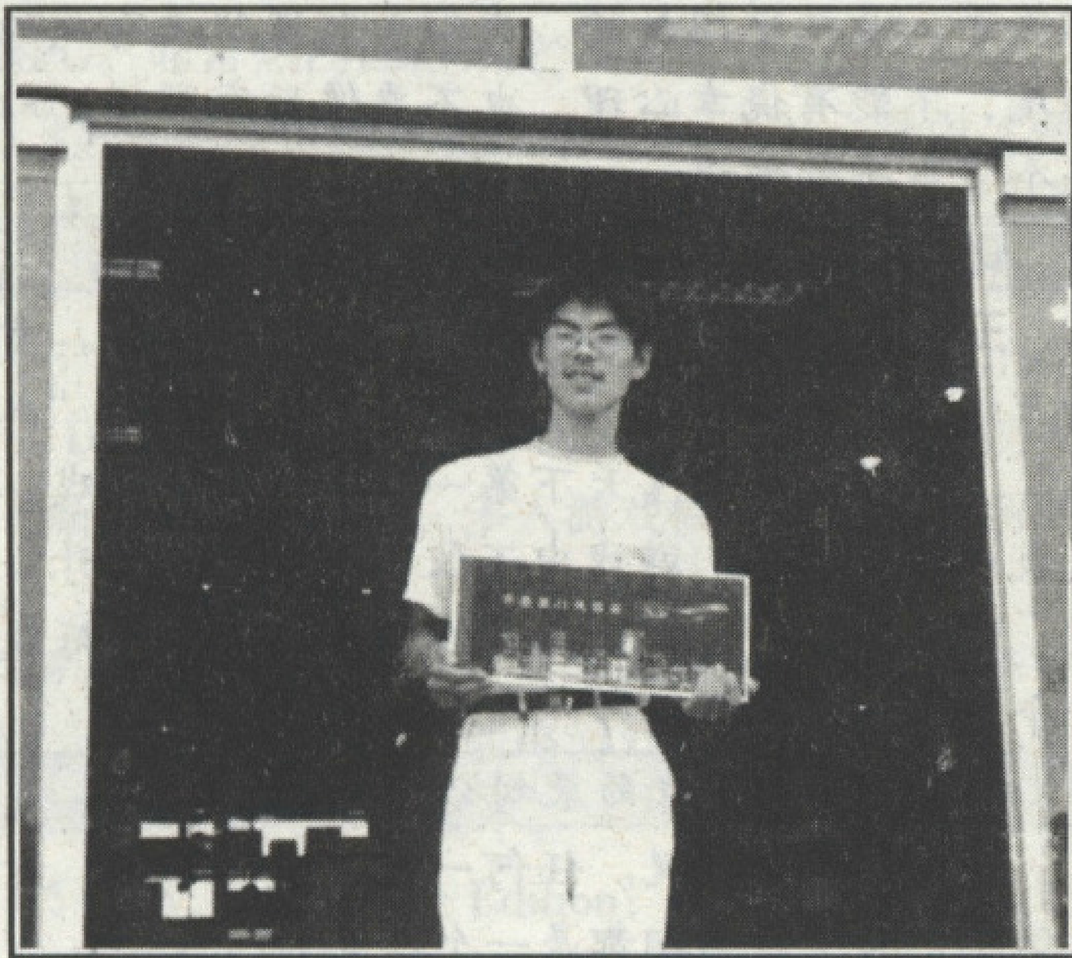
王：去做，永远不要只是想，只要去做。

大众软件奖特等奖花落谁家？

9月21日上午10：00，在《大众软件》读者服务



部，我们迎来了第五届大众软件奖特等奖的获奖嘉宾——来自天津的读者林宝琦。他是当天早晨同父



母一同从天津赶来领奖的。一等奖奖金和奖状是由到场的社领导以及晶合顺达公司的总经理一起颁发的。

本刊记者现场采访了这位年轻的幸运者。林宝琦说，他在1998年购买个人电脑后开始阅读《大众软件》，并加盟晶合软件销售连锁组织。他这次获奖的奖



券就是通过晶合公司邮购游戏软件《平原惊雷》和《恋爱物语》时获得的。当他阅读今年9月的杂志发现自己中奖后，非常高兴，并很快告诉了他的家人。他告诉记者，阅读《大众软件》对他帮助很大，现在熟练操作个人电脑已经不是问题。林宝琦目前就读于天津师范大学。

晶合顺达将代理《仙剑奇侠传》

由于晶合顺达公司长期以来一直与大宇公司保持着愉快的合作伙伴关系。最近，大宇公司将其经典作品《仙剑奇侠传》在大陆地区的代理发行权交给了晶合顺达公司。大宇方面表示，期望着在目前合作的基础上，未来双方能有更多更广泛的业务发展。

育碧宣传《恐龙危机》下大血本

在“十一”国庆节前夕，上海育碧（UBI）电脑软件公司在上海淮海路和北京中关村同时举行了《恐龙危机》的简体中文版的首发活动。本刊记者前往北京活动现场海龙大厦，现场气氛十分活跃。展台上不仅有专业舞蹈表演，还有4名身着《恐龙危机》女主角服装的靓丽女孩手执钢枪，在现场压阵！为什么育碧公司要为这款移植游戏下这样力量宣传呢？育碧公司市场部经理刘俊说，这款游戏是1999年美国娱乐大展最佳冒险游戏大奖得主。为了宣传这款游戏他们还邀请法国电视二台前来采访报道。



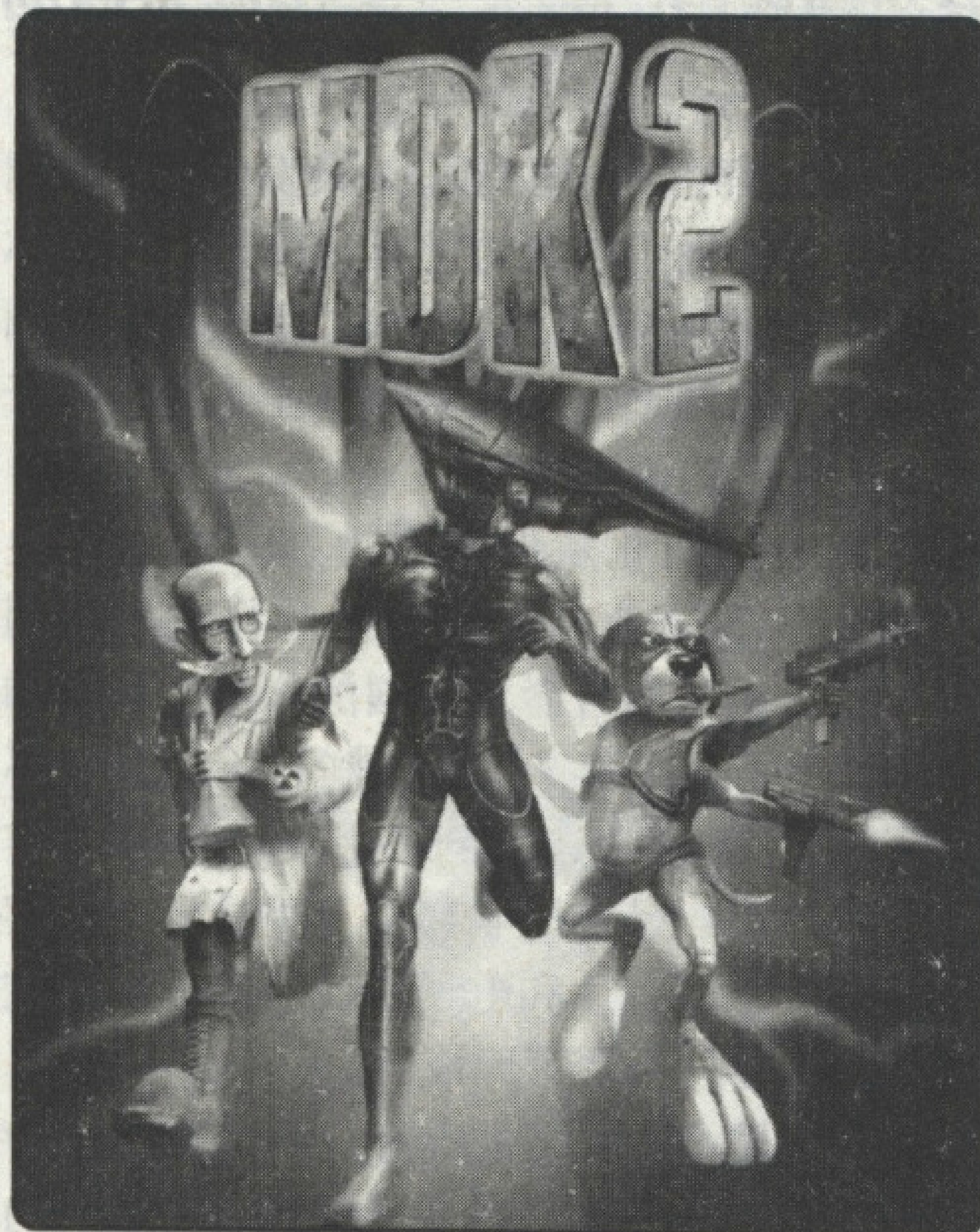
首发会上还宣布了《恐龙危机》女主角扮演大赛正式开始的消息。初赛时间截止到2000年10月20日。凡16岁以上，30岁以下的中国籍女性都可参加。比赛期间所有参赛选手的照片将有机会在新浪网网站上公布。

“孤胆枪手”再赴中国

《孤胆枪手》（MDK）曾经在几年前引起不小轰动，作为风格另类的第三人称3D动作游戏，给当时的动作游戏领域带来一阵新风，也给许多玩家留下了相当深刻的印象。它的图像流畅、风格奇特、

人物造型有趣、对话诙谐，具有一种不同的暴力幽默。

Interplay在这个经典游戏的续集MDK2里做出了一些调整，游戏内容丰富了许多，玩家可以控制的人物增加为3个。其中机器狗



Max和博士Hawkins各有自己的绝招，不过男主人公Kurt依然是大部分任务的主角。玩家可以体会操作不同人物的新鲜感。MDK2的图像、音效也相当出色，不过要领略到这一切你必须拥有一台不错的PC。

现在这款游戏的汉化工作已接近尾声，预计在本月下旬可以上市。它是由世纪雷神在国内代理发售的。

树人软件加入游戏代理商行列

过去一直致力于推广软件产品的树人公司最近开始涉足游戏领域。最近发布了其首批代理的游戏产品的消息，其中《异形追杀令》将在本月上市。这是一款基于科幻背景的动作射击游戏。除了同类游戏所具有的特点外，该游戏还支持两名玩者在同一部电脑上进行游戏。

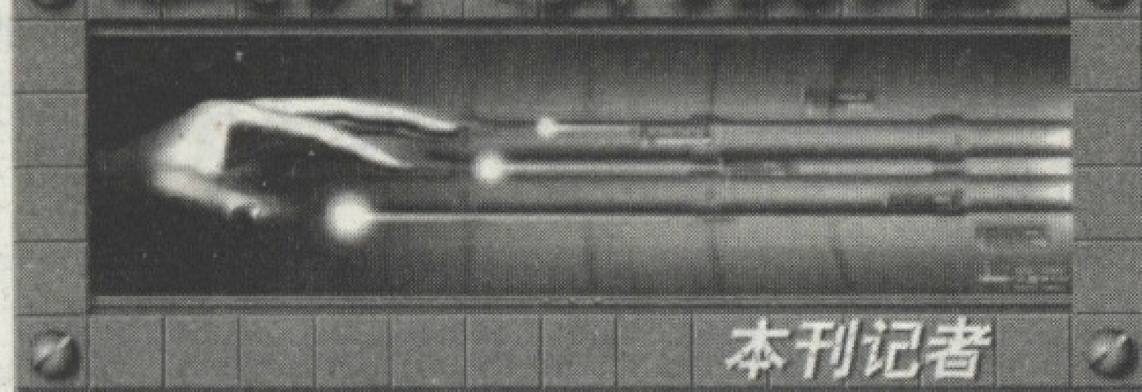
网络游戏《万王之王》同时在线人数突破2500人

据华彩软件提供的最新消息，网络游戏《万王之王》同时在线人数已经达到2566人。目前每天的最高上线人数都能维持在2000人以上。同时，随着服务器的不断调试和游戏内部的调整，游戏本身日趋完善，目前已有数万计的玩家登录。《万王之王》中现在共有180多个城邦，光城邦人口就有10，000以上，另外还有很多拥有自由身份的人；而游戏中结拜、结婚的人也与日俱增，使得《万王之王》的世界具有了一定的亲和力。

国内出版游戏预发售榜

产品名	类型	发售公司
10月		
《国王秘史Ⅷ》	角色	第三波
《圣剑大陆》	角色	第三波
《圣殿诗篇》	角色	第三波
《三国志Ⅶ》	战略	第三波
《泰伯利亚之日之烈焰风暴》（C&C Ⅱ FIRESTORM）	战略	电子艺界
《英超足球》（T F.A. Premier League Stars）	体育	电子艺界
《灵魂使者》（SoulBringer）	角色	新天地
《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》（Imperialism Ⅱ：the age of exploration）	战略	晶合互动
《幻想西游记（网络版）》	角色	金智塔
《特勤机甲Ⅳ》	战略	金智塔
《恶魔岛》	冒险	金智塔
《石器时代》	战略	金智塔
《爱的记忆——我心中的名字》（PLUS+）	冒险	晶合互动
《神偷Ⅱ》（THIEF Ⅱ）	动作	奥美电子
《异域惊魂曲（中文版）》（Planescape:Tormen）	角色	新天地
《三国志Ⅵ》	战略	第三波
11月		
《地球2150》（EARTH 2150）	战略	育碧
《最终幻想Ⅷ》	角色	电子艺界
《一级方程式赛车》（F1 20000）	竞速	电子艺界
《妖太郎》	角色	第三波
《非常男女》	养成	金智塔
《暴笑大富翁》	桌面	金智塔
《星云战机》	射击	金智塔
《复活Ⅱ》	角色	金智塔
12月		
《生化危机Ⅲ》	冒险	育碧
《华尔街大亨》	模拟	育碧
《深海钓鱼》	体育	第三波
《创世圣纪》（De:vadasy）	战略	晶合互动
《傲世三国》	战略	目标软件
《纵横四海》	战略	金智塔
《古龙群侠传》	角色	金智塔

域外情报站



《心魔》（The Devil Inside）登陆北美

Take Two互动公司日前购买了动作冒险游戏《心魔》（The Devil Inside）在北美地区的发布权。《心魔》由《鬼屋魔影》系列的设计师Hubert Chardot负责制作，开发商为Cryo互动公司。这是一款集第一人称和第三人称视角于一身的动作游戏。玩家扮演前警官Dave Ackland，前往一座闹鬼的屋子，调查各种超自然现象，与Ackland同在的是一位拥有超自然能力的魔女Deva。

《心魔》提供有，100多个不同的场景，20多种武器和40多种怪物，玩家还可以欣赏到《骇客帝国》风格的定格360度旋转视角。**关于该游戏的详细情况请查阅网站http://www.talonsoft.com/devilinside/index.html。游戏定于10月31日万圣节期间在北美地区上市。**

《微软飞行模拟》（Microsoft Flight Simulator）资料片模拟紧急情况

Wilco出版公司日前宣布将为《微软飞行模拟》（Microsoft Flight Simulator）发布一款名为《767飞行员》（767 Pilot in Command）的资料片，该资料片主要用于模拟飞行员在面对紧急事件时的处理方法。游戏中的紧急事件包括轮胎爆炸、机器故障、电子故障、引擎故障和减压舱故障等，使玩家真实地感受到充满挑战的飞行生涯。《767飞行员》由波音767飞行员埃里克·恩斯特和开发人员劳伦特·柯兰内尔、维德·查菲协助开发，设计有新的设备和控制面板。游戏定于圣诞前上市，售价约为39美元。

Infogrames公司购买《超人》（Superman）开发权

超人又回来了！Infogrames娱乐公司日前宣布与DC漫画公司和华纳兄弟公司签订两项协议，将《超人》系列带入互动娱乐业。根据协议，Infogrames公司将为这一传奇角色开发并出版PC、DC、PS2、海豚和X-Box等不同平台上的电子游戏。Infogrames公司计划把根据华纳兄弟公司的动画片系列改编的电子游戏定位于儿童和青年人，而将根据漫画书改编成的游戏定位于铁杆玩家和忠实的“超人”迷。

美国联邦商业委员会关于美国娱乐业的调查尘埃落定

去年4月哥伦拜恩高中校园枪杀案发生后，美国公民对其娱乐业产生了深深的怀疑，美国总统克林顿责令美国联邦商业委员会对美国娱乐业进行调查。经过一年多的调查，美国联邦商业委员会终于于昨日公布了最终的调查结果。

在这份题为“向儿童促销暴力娱乐产品：电影、唱片和电子游戏业的自我规范和行业行为回顾”的重要报告中，调查者对美国的电影、唱片和电子游戏业针对未成年人的促销行为“深感不安”，并表示，美国娱乐业对于现有定级制度的实行十分不力。该报告是美国联邦商业委员会在考察了数千页来自电影、唱片和电子游戏厂商的内部文件，尤其是促销计划后撰写而成的。

据这份报告显示，美国的电影、唱片和电子游戏业普遍存在着向未成年消费者提供包含有成人内容的暴力产品的行为，许多R级电影（17岁以下的未成年人必须在父母或监护人的陪同下才能进入影院）和M级电子游戏（适合于17岁以上的玩家）在进行产品宣传时都以未成年人为主要目标。美国联邦商贸委员会谴责了这种有意识地对未成年人进行广告宣传的商业行为。在调查材料中，某游戏发行商将成人游戏的主要消费者定位为12至17岁的男性，某R级电影的促销计划将目标市场定位于所有12-18岁的观众，这两家公司的名称在报告中被隐去。

美国的电影业和游戏业有相应的定级制度，唱片业则有着更为统一的警示标志。在44部接受调查的R级电影中，83%的宣传材料均是针对17岁以下的未成年人，而接受调查的所有55款贴有警示标志的唱片竟全部把未成年人收录于宣传对象之中。

民主党总统候选人戈尔将这份报告作为其竞选活动的演讲内容之一，他呼吁各厂商立即停止那些以儿童为对象的不正当的促销手段，并表示，如果娱乐商不作出任何回应的话他将被迫动用联邦议案。共和党候选人布什同样表示娱乐公司需要做好自身的监督工作。

美国联邦商贸委员会在报告中仅仅列举了事实，并未敦促制定任何法案。美国联邦商贸委员会希望娱乐业能够自觉实施定级制度，严禁任何违反定级制度的商业行为。戈尔的竞选伙伴利伯曼称将

在六个月内提起一项新法案，制裁那些对未成年人宣传具有暴力内容的娱乐产品的厂商。

据IDSA提供的数据显示，电子电脑游戏的购买者70%均为18岁以上的成年人，自1995年制定成人定级制度以来，只有7%的游戏被列为M级游戏。不过IDSA同时也承认，许多游戏商都采用了不规范的手法绕过定级制度，例如创建以R级电影为题材的儿童游戏。

针对这一报告，许多美国游戏商立即做出了反应。美国最大的零售连锁店之一——卡玛特（Kmart）公司召开新闻发布会，宣布将制定一个新规定，以保证把那些被定为M级的电子游戏排除于儿童的视野之外；全球最大的职业游戏联赛组织——CPL则宣布，从2001年1月1日开始，所有参加M级游戏赛事的玩家的年龄必须在17岁以上。

Hasbro公司调停雅达利游戏版权案

Hasbro互动公司日前宣布与eGames公司、MVP软件公司和Webfoot技术公司等雅达利游戏版权案的被告达成庭外和解，三位被告表示承认Hasbro互动公司拥有《俄罗斯方块》（Tetris）、《蜈蚣》（Centipede）、《导弹指挥官》（Missile Command）、《小行星》（Asteroids）和《挖掘工》（Dig Dug）等雅达利游戏的唯一版权（Hasbro互动公司于1998年收购了这些经典游戏的版权），并同意对Hasbro互动公司作出赔偿，具体的赔偿数额并未透露。

根据调停协议，eGames公司、MVP软件公司和Webfoot公司将立即停止Astro-3D、Debris、Missile Launch、3D TetriMadness、Smart Boxes、3D Maze Man、3D Frog Man、Tunnel Blaster和UnderWorld等22部游戏的销售活动。

雅达利游戏版权案是Hasbro互动公司于今年2月向美国马萨诸塞州波士顿市的地区法庭提起的。此前Hasbro互动公司已同另两名被告——GT互动公司和Varcon系统公司达成庭外和解。

卡玛特和沃尔·玛特公司限制M级游戏的销售

据路透社报道，美国最大的零售连锁店之一——卡玛特（Kmart）公司日前在华盛顿召开的新闻发布会上宣布，从10月15日起其所有分店将拒绝向17岁以下的未成年顾客出售M级游戏，新的条形码扫描器在使用时会提醒出纳员对年轻顾客的身份证进行查询。紧随卡玛特，美国的另一大零售连锁店——沃尔·玛特（Wal-Mart）也宣布将采用同样的方法限制M级游戏的销售，而美国最大的儿童用品商店——Toys R Us公司的总裁则在致阿拉巴马州参议员杰夫·塞森斯的信中表示，该公司已经开始实施新的措施。杰夫·塞森斯对这一举措表示欢迎，不过他仍然希望各地的零售商能够像Montgomery Ward和Sears公司那样，彻底停止M级游戏的销售活动。

今年5月，杰夫·塞森斯、布朗柏克和其他七位参议员曾致函卡玛特公司等几家美国主要的零售连锁店，希望它们能够保证不向17岁以下的未成年人宣传并出售M级游戏。信函的起草人为提姆·哈特金森参议员，民主党副总统候选人、康涅狄格州参议员约瑟夫·利伯曼是签名者之一，在美国发售的大部分电脑电子游戏都包含有ESRB的参考等级，以便顾客在购买时挑选适合特定年龄段的产品。沃尔·玛特公司发言人杰茜卡·莫瑟称，沃尔·玛特公司已投入三百万美元用于在商店中张贴相关的警示标志，并向顾客发送关于ESRB定级体系的宣传手册。杰茜卡·莫瑟并未透露沃尔·玛特公司将从何时起实施新的销售措施。

新一代《虚幻》（Unreal）引擎

Epic游戏公司日前发布了一系列截图，向人们展示了《虚幻》（Unreal）引擎的最新特性，游戏开发商可以购买该引擎的使用权，用于开发PC游戏和次世代游戏。

从公布的截图中我们可以看出如下特性：物体、场景的多边体数量与《虚幻》和《虚幻锦标赛》相比大大增加，其中一个角色模型大约由3700多个多边体组成，是前两部作品中最精致的角色模型的五倍；面部动画采用了新的骨骼动画系统，由数块骨骼控制面部肌肉的运动（此次演示的动画是手工制作而成，Epic游戏公司计划在将来的游戏中使用面部动作捕捉技术），玩家可以将镜头推至角色的面部特写，以观看他们在说话时的各种神情；改进后的渲染技术可以通过Direct3D显卡的硬件变形和光影技术对角色和附加的固体几何体进行处理，这意味着，对于X-Box平台和装备有支持变形和光影技术的显卡（如nVidia GeForce或ATI Radeon）的机器来说，游戏的多边体数量和单屏可显示角色数量的理论上限将大大提高；新的DirectX 8可以更好地支持骨骼人物动画，充分利用硬件的特点，渲染出平滑的人物模型和动画。

该引擎最令人激动的地方在于对大面积地形的支持，Epic游戏公司的程序师杰克·鲍特描述道："这个城堡采用的是与《虚幻》和《虚幻锦标赛》同样的BSP技术创建而成的，但它拥有更高的多边体

数量。我们集成入一个户外地形引擎，使它与BSP引擎共同作用，从而将BSP区域和地形区域融为一体。游戏中的地形主要基于高度地图系统，高度地图可以使用Bryce和Photoshop等3D地形软件生成。特定的地图大约拥有128000个多边体，采用nVidia GeForec 256的硬件变形技术进行渲染。

"关卡设计师采用分层的方式创建地形，每一层都拥有自己的贴图，最后使用Alpha通道图将不同的分层融合在一起。分层和Alpha通道图可以帮助关卡设计师创建出更为细腻的地形环境，而且不会出现任何明显的贴图痕迹。场景里的树木可以单独建模，并采用硬件变形效果加以渲染，Alpha贴图生成的树叶能够同背景自然平滑地融为一体。关卡设计师可以在UnrealEd中控制地形的高度地图和分层，并在3D窗口里看见实时生成的效果。"

《祭祀》（Sacrifice）被评为ECTS 2000最佳电脑游戏

Shiny娱乐公司开发的3D即时策略游戏《祭祀》（Sacrifice）日前被评为本届ECTS（欧洲电脑商贸展）的"最佳电脑游戏"。玩家将在这部神话游戏中扮演五位巫师之一，为捍卫自己所信奉的神而同其它巫师展开较量。

《祭祀》融即时策略、动作和角色扮演等成分于一身，提供有完备的网络游戏特性，这也是Shiny公司开发的第一款具备网络游戏功能的作品。玩家需要不断收集敌人的灵魂，并将其作为祭品献给自己的神，以收集足够的力量和法术对抗其它巫师的进攻。在得到充足的祭品后，巫师所信仰的神会赐予他独特的咒语和怪物。

《祭祀》的上市时间定于2000年年底，关于该游戏的详细资料请查阅网站www.sacrifice.net。

《昂格鲁斯》（Engalus）和《X岛屿》（X-Isle）宣布开发

德国游戏开发商Crytek公司日前宣布开发两款动作游戏——《昂格鲁斯》（Engalus）和《X岛屿》（X-Isle），Crytek公司将为这两部游戏开发PC、DC、PS2、Gamecube和X-Box等多种版本。游戏将在全球范围内发布，发行商目前仍在联系之中。

《恩格鲁斯》是一款第一人称射击游戏，场景设定于太空之中。玩家的任务是阻止某个狂人利用一件远古神器按自己的意愿重建宇宙的企图，游戏融动作、解谜和冒险等多种成分于一身。

《X岛屿》是一款团队战术射击游戏，玩家将扮演一名精英战士，与异形生物作战。游戏的故事情节是典型的科幻风格：异形占领了太平洋上的某些岛屿，使这些岛屿消失，并将岛屿上的恐龙训练为可怕的猛兽，海军派出一支精英部队前往调查失踪的岛屿，同异形生物展开了激战。游戏的提供有细腻的室内和室外场景，其中单人关卡比较短小，每个岛屿包含3至6个关卡，游戏将以多人模式为主要卖点。

这两款游戏使用的是同一部引擎，该引擎具有如下特性：支持变形和光影效果；支持凹凸、环境和平面贴图；支持颜色贴图效果；曲面建模；分层动画；真实的光线引擎；容积雾效果；顶点变形效果；支持多重分辨率。

Interplay公司代理发行四款英国游戏

英国游戏开发商Rage公司日前宣布，Interplay娱乐公司将在北美地区代理发行四款Rage公司开发的电子电脑游戏，这四款游戏分别为PC游戏《敌意水域》（Hostile Waters）、《越野大赛》（Off Road）、《入侵军团》（Incoming Forces）和PS2游戏《荒野赛车》（Wild Wild Racing）。其中《荒野赛车》将作为PS2的首发作品，于10月26日在北美地区上市，11月24日在欧洲地区上市。

《邪恶僵尸》（Evil Dead）更新网站

THQ公司日前更新了第三人称动作游戏《邪恶僵尸》（Evil Dead）的官方网站，该游戏根据同名系列影片改编而成，情节设定于前一部影片《黑暗军团》中的故事发生后的第八年，游戏继承了电影的原始风格，将悬念、动作、解谜和电影所特有的黑色幽默等元素融于一体。此次更新的内容包括17张新截图，一段宣传动画，若干由在电影中扮演阿什的著名演员布鲁斯·坎贝尔配音的AVI动画和WAV文件。

关于《邪恶僵尸》（Evil Dead）的详细资料请查阅网站http://www.evildeadgame.com/。

《幕府将军——全面战争》（Shogun: Total War）发布升级程序

电子艺界公司日前为3D即时策略游戏《幕府将军——全面战争》（Shogun：Total War）发布了最新的1.11版升级程序，大小为4.33兆。该程序主要修正了如下内容：

在聊天服务器上增加了按字母顺序排列的名单；在私人聊天中可以使用CTRL键执行多重选择；可以选择只同游戏里的玩家或盟军交谈；私人聊天可以在聊天室屏幕或联网游戏屏幕上打开一个单独

的窗口；可以过滤所有其它聊天服务器屏幕上的公共聊天选项；在多人大厅中增加了一个战场地图信息按钮；对多人模式作了优化，改善了窄带宽、低连接速度的运行效果；在存储/载入菜单中增加了上一次快速保存和自动保存存档的日期；在存储/载入菜单中增加了显示有游戏存档当前信息的弹出窗口（在所选存档上按住鼠标右键）；为所有战场地图增加了登录文件生成器（可打开或关闭），登录文件保存在游戏目录下的“logfiles”文件夹中，可以使用文本编辑器打开；为游戏中的历史战役增加了难度级别的选择；可以打开或关闭“战略地图事件动画”。

《幕府将军——全面战争》1.11版升级程序的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.avault.com/patches/STWv111.exe。

《突破重围》（Deus Ex）将发布开发工具包

Eidos公司和离子风暴工作室宣布于9月底为《突破重围》（Deus Ex）发布一款开发工具包，大小为4.5兆，玩家可以从Eidos公司（www.eidos.com）、离子风暴工作室（www.ionstorm.com）和《突破重围》（www.deusex.com）的网站上免费下载该工具包。使用这款工具包可以为《突破重围》创建单独的任务，改造原先的地图，或采用游戏提供的贴图与声音创建新的3D地图，还可以与其他人交换各自创建的内容。

《突破重围》工具包里收录有针对游戏改制的新版UnrealEd编辑器和UnrealScript编译器（UCC），可用于创建建筑物、安置游戏里的人物和物品，创建对话，调整电脑盟友的反应，并重新设置过场动画和结束动画中摄像机视角的运动轨迹。该工具包还可把所有UnrealScript源代码输出，以作进一步的修改。

《突破重围》的对话编辑器ConEdit也被集成入工具包，这是一款全功能对话和摄像机编辑器，可用于创建角色间的对话脚本，设置对话选项，根据游戏标签创建特定的对话内容。使用者还可创建并输入自己的MP3语音文件，以配合新的对话内容。工具包提供有三个游戏任务作为样本转换文件的范例。

3D建模者可以使用该工具包将LightWave创建的3D物体转换为兼容《虚幻》引擎的格式。工具包提供有一个样本批处理文件，作为如何将多个LightWave物体组合为一个单独的动画物体的范例。另外，Eidos公司和离子风暴工作室还在工具包中提供了大量翔实的资料和帮助文件，详细描述了创建新地图的方法和技巧。

《博德之门Ⅱ——阿曼的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn）开发完毕

Interplay公司日前宣布，以D&D“被遗忘的国度”为设定的角色扮演游戏《博德之门Ⅱ——阿曼的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn）已开发完毕，并将于9月26日正式上市。该游戏的开发商为BioWare工作室和Black Isle工作室。

《博德之门Ⅱ——阿曼的阴影》将延续前作的故事，除主情节外，还设有一百多个分支情节，总长度达300多个小时。游戏的场景设定于剑湾南部一个富饶的商业王国——阿曼，这个神奇的国度包括有精灵森林Tethyr、Cloudpeak山脉、Drow城市群以及阿曼的首都Athkatla等地。游戏提供有15位NPC可加入玩家的队伍，130多种怪物，300多种魔法，高等级角色系统和改进后的战斗系统，支持6人连线作战，玩家还可以为游戏里的角色输入自己的肖像甚至数码语音，也可以把单人游戏中的角色带入多人游戏。游戏采用的是增强后的Infinity引擎（由BioWare公司开发），可支持800x600分辨率，支持3D加速。

关于《博德之门Ⅱ——阿曼的阴影》的详细资料请查阅网站http://www.interplay.com/bgate2/。

《疯狂都市Ⅱ》（Midtown Madness Ⅱ）开发完毕

微软公司日前宣布，赛车模拟游戏《疯狂都市Ⅱ》（Midtown Madness Ⅱ）已开发完毕，定于本月底在北美地区正式上市。

据微软公司称，《疯狂都市Ⅱ》将在本届巴黎汽车展上与“宝马迷你库柏”（BMW Mini Cooper）一同参展。巴黎汽车展是全球第三大车展，每年都能吸引数以千计的人参加，今年的巴黎汽车展定于9月29日至10月1日举办。另外，该游戏还定于9月30日在亚特兰大高速公路“甲壳虫拉力杯赛”上演示。“甲壳虫拉力杯赛”是“美洲勒芒斯大赛”系列拉力赛第九赛段——“贝蒂勒芒斯赛”的一部分。“宝马迷你库柏”和“甲壳虫”都是《疯狂都市Ⅱ》的主打车型。

（以上新闻由Dagou提供）

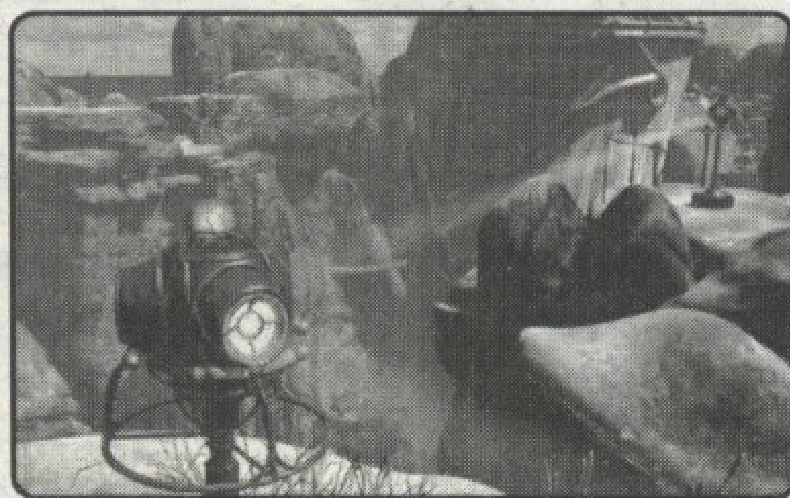
神话Ⅲ 流放

Myst Ⅲ :Exile Myst Ⅲ :Exile Myst Ⅲ :Exile Myst Ⅲ :Exile

山东 十里明川

当《神话Ⅲ——流放》（Myst Ⅲ：Exile）投人开发的消息传来，我们知道神话时代的第三纪元开始了，然而创造这一奇观的魔法师却让人看着有点眼生。Presto Studios接替了Cyan，原因是Cyan已经忙得分身乏术，它不仅要将《神话》一代改制成即时战略型的，还要制作一款神秘的“苹果泥饼”——至今神龙不见尾的网络游戏。所以嘛，开发第三代的重任就落到了Presto肩上。它是否会对这个闻名遐迩的大作来一番大刀阔斧的改造呢？更重要的是，玩家对第三代有什么企盼呢？

一代成功的情景现在仍旧历历在目：令人难以置信的精美画面；令人信服的故事以及良好的可上手性。这些在今日听起来或许没啥，可那是在《鬼屋魔影Ⅱ》的年代啊，选择图形作为突破点绝对英明，不仅玩家群中一片“哇噻”声，就是敌手也心悦诚服，拱手称臣。记得那是光驱刚刚兴起的年月，一款借助光驱运行的《神话》成了玩家们向朋友炫耀的宝物。要说追求画面精美有什么副作用，三年后的《神话——Riven》便是个极好的例子，那种点击一下便出现一个精美场景，再点击一下又出现一个精美场景的模式尽管引发了一轮克隆狂潮，却使得游戏老鸟们的泪水夺眶而出。他们觉得这是舍本逐末，呼唤游戏回归到注重交互性的黄金时代，参照一下越来越注重打斗的RPG，这些新“时尚”尽管获得了极大的市场成功，却也熄灭了某些老玩家心中的热情之火。



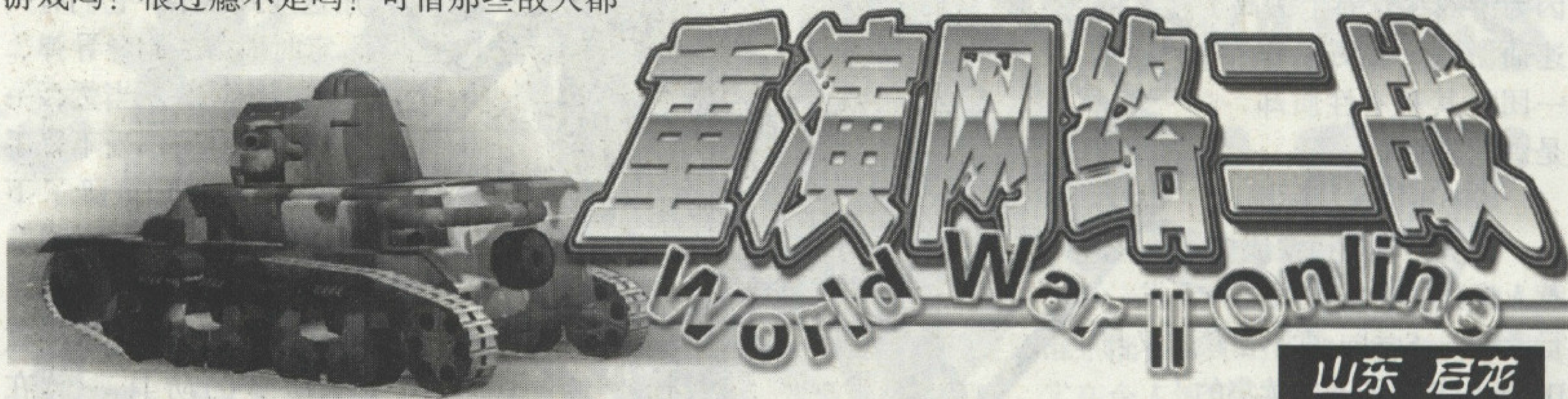
时间延伸到了2000年，如今的新游戏个个都强悍无比，种类繁多。人们在企盼创新之余，也希望能看到游戏开发者能够捡起被他们弃置不用的某些好东西。《神话Ⅲ》的开发必然会引起新的关注，360度的视角，更加浑然天成的技术，它是否会象前作一样，给我们带来新的惊奇呢？对于经常阅读新游戏前瞻的读者来说，《神话》系列对他们来说似乎没有多少秘密可言了，我们今天也换一种方式，不再喋喋不休地说那些众所周知的东西，只挑主要的说说。在如同悬念小说一样的《神话》中，你轻信了本该刻意提防的兄弟俩（别指望有谁同情你），好在你最终还是找出了游戏的真正主角——他们的父亲，从那个不断开裂的可怕区域拯救了他的情人凯瑟琳。你必须把那个恶魔尘封进一本书，拯救落在他掌握之中的时代。这些就是我们了解的“神话”，我们很想知道《神话Ⅲ》将如何续写这个故事，可是未能如愿，因为无论是过去的开发者还是现在的开发者，对这个问题都讳莫如深，不肯透漏半点口风。这也难怪，这原本就是个以悬念故事性见长的游戏，说得太多会影响未来的销路。我们知道的唯一情况是，开发者会从另一角度来叙说这个故事。玩家仍将在游戏中扮演原来那个角色，从坏人的牢狱中醒来，对周围的一切如坠五里雾中。不过你有办法从那个牢狱中出来，不是么？整个混乱颠倒的世界在等着你去理顺呢。

《神话》是少数几个不能对游戏本身谈得太多的悬念游戏，而它的场景画面用一句“美伦美奂”也就说尽了，那还有什么可说的呢……对了，你对它的开发者Presto是不是感到陌生呢？没错，大家似乎都是第一次听说，不免会对它开发这款游戏的能力感到迷惑。其实没必要感到担心，他们曾在三款以“神话”为背景的游戏中展露过自己的才华，那就是《旅人计划》系列。尤其是《旅人计划Ⅲ——时光传说》中那令人赞赏的360度视角镜头，真人演员与虚拟背景高保真融合，都表现出了不同凡响的能力。这个视角镜头也将移植到《神话Ⅲ——流放》中来，随之一同移植的，还有那更为友善的交互界面。

《神话Ⅲ——流放》定于明年初上市，说不定将来会出现关于游戏第一幕的描述，但不能对了解更多的剧情期望太多。《神话》新品的问世从来都是玩家们奔走相告的大事，估计这次也不会例外。

时间又回到了1940，战火在世界各地燃起，德军的坦克隆隆开过马其诺防线，进入辽阔的俄罗斯大草原……不过这次操纵这支军队的不再是德国军人，而是躲在电脑屏幕背后的网络玩家，与他们抗衡的，将是那些对二战军事灾难铭记在心，决心要一雪前耻的另一批玩家。

《二战Online》（World War Ⅱ Online）与大多数在线游戏不同，不再以魔幻中世纪为背景，召唤巨龙、矮子、巫师等角色，打一场不牵扯玩家情感的古老战争。这次开发者将玩真的，把那场历历在目的战争搬上你的电脑，一只"猫"一根电话线，一切就将重新开始。你玩过那些痛打纳粹德国和日本侵略者的游戏吗？很过瘾不是吗？可惜那些敌人都



重演网络二战
World War Ⅱ Online

山东 启龙

是机器模拟的，和在线游戏不可同日而语。这次你将拥有自己的造型，成为那场战争中的一员。作为一个新兵，你可以选择兵种：陆军、海军、海军陆战队或者空军。想必你和我一样，会选择盟军一边，最好能直接选择中国军队。然而对于某些仍然对那场战争缺乏反省的玩家来说，你猜他们会选择什么……教训他们的机会来了。

这款游戏支持立体的海陆空大战：飞机在空中轰鸣；地面上坦克隆隆；海面上战舰平炮齐射；步兵翻越城垣沟壑拥进敌人的城市，场面甚是壮观，激动人心。这里的一切都符合现实中的战争规则，例如你不能使用飞机来守卫某个阵地或占领城市。你在游戏中可以驾驶的东东很多，最受欢迎的恐怕还是战斗机和坦克。至于轰炸机，目前还没有。不过开发者说了，游戏上市时会加进去的。



从演示版看，最让人惊奇的是画面的细腻程度，通常在线游戏为了照顾流畅，不得不降低画面质量。我们得知开发者中有不少制作战争游戏的老鸟，他们深谙此道，懂得如何均衡二者之间的关系。就连人的模型也做得非常细腻，甚至超过了某些不必考虑上网的游戏。不知它最后运行起来会是什么样子，果真能做到流畅无滞，那就实在是难得了。开发者仿佛还嫌咱们不够惊讶，许诺说将会模拟真实的昼夜循环，并且加上逼真的气候变化。

尽管游戏中可选的角色有很多，但最好还是把着一个连续玩。因为你在游戏中选择的角色是可以升级的，经历大小无数的战斗，看着军衔不断改变，想必玩家们会心花怒放（现实中的你哪见过？）。见异思迁，过多地转换角色会使你失去在游戏后期当高级将领的乐趣，切记，切记！在游戏过程中，



你的上级会不断地向你发布指令，让你开着一辆坦克或者端着一杆步枪去冲锋陷阵，等你获得足够的经验值后，你也可以当"在线主管"，指挥别人战斗。调动你军人的荣誉感，勇敢地战斗吧，你的努力会得到回报的，战功赫赫的玩家自然会与众不同。

当然，一味地蛮干是不行的。这是战争，而战争是要讲究策略的。在《二战Online》中，资源如同现实战争一样重要，后方的运输线便是生命线，必须加以保护。摧毁一座工厂会暂时使你的敌人变弱，直到它另外修建一个。你还可以掠夺和占领敌方的资源和工厂，就像那首歌唱的："没有枪，没有炮，敌人给我们造。"战争的开销是巨大的，说不定你会面临山穷水尽的境地。若不能利用仅存的部队搞点奇迹出来，战争对于你来说，或许就已经结束了。

《二战Online》模拟了不少真实的战场，它们的地图有1700 x 1400km之大。开头的一幕是德军进攻法国那一战，后面还有中国、前苏联、印度、北非等战场，玩家最高在线人数可达上千人。这款游戏可能在年底上市，各国的玩家或许会借助网络重开战。

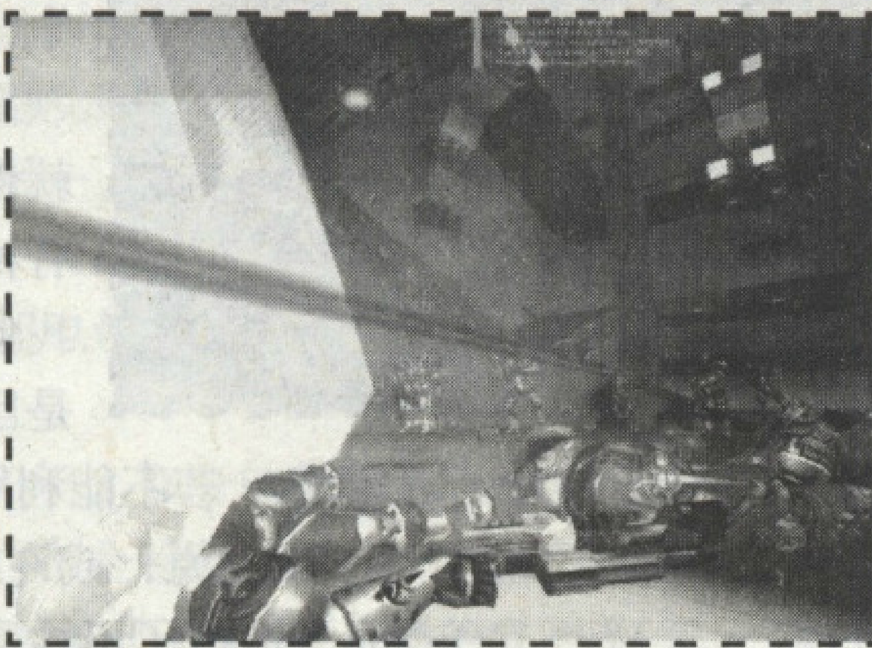
有人就喜欢谈论生存，最好能够让他跳入《部落》这样一款游戏，给他一把枪，对付八面来敌，恐怕那时他才会真正懂得生存的含义。这款游戏的战斗激烈程度可以和Doom相媲美，你若真想存活下来，单靠精湛的战斗技能怕是有些不够，还要多动动脑子。希望你以前已经玩过这个系列，否则向一个新人描述这款游戏是很困难的。如果你曾经玩过3D射击游戏，你可以把那位孤胆英雄想象成一个小组的成员，是整体的一部分。争夺要塞，抢占战略要地，他们各自为战，然而你却要密切注意相互之间的配合，因为游戏尽管看上去高速而激烈，各方杀作一团，其基本性质却是讲究策略的。



星际围攻 部落II

山东 疏流

1998年，《星际围攻——部落》一上市便成为最惹人癫狂的在线游戏之一，发行者Sierra Studios喜不自禁，又与Dynamix签署了开发续集的合同，这就是我们今天要介绍的《星际围攻——部落Ⅱ》（Starsiege Tribes2）。这次他们将拿出一个新的图形引擎，使室内室外场景达到无缝衔接，还有新的武器、新的车辆（还记得一代那辆在E3大展上大出风头的越野车么？）、新的种族以及从未感受过的游戏模式。不少改进都是为新人设计的，使从未玩过巨型机械人游戏的玩家能够很快上手。最开始的一关几乎就是一堂训练课，教会你如何操纵主角和他的同伴，如何在某些险恶的处境下获得生存。



说到底这是个侧重网上作战的游戏，参与者最多可达50个，玩家们相互用于语音会话系统联系，有着十分强烈的现场感。这个会话系统可是个好东东，它可以单独使用，用于日常联系，据说比通常的同类软件要好得多。游戏的操作界面相当简练，其好处是让参与者能够尽快投入战斗。战斗模式（场景目标或者说胜利条件）增添了很多，有进攻内容的，也有防守内容的，例如有不少场景的内容就是设法在攻打中缴获地方的军旗，然后再活着返回自己的要塞。这种模式玩起来让人十分投入，兴味盎然。

仅仅有这些内容还不够，开发者还为玩家们设计了一打以上的新武器，有适合近距离作战的，有适合远距离打击的。敌人蜂拥而至时，你可以用机关枪；敌人若是躲在某个小山丘后面，你可以用手榴弹发射器把他轰出来；如果他逃得远了，你可以给他一炮。如果能在战场上取得优势，就要看你能否合理地使用这些武器了。它们有：定时地雷、制导导弹、振荡弹等等。当然，一代那些令玩家爱不释手得好东东也保留了下来，如能够发射“饼弹”的Spinfusor。

许多3D射击游戏都不太注重本身的防具，但在《部落Ⅱ》中，装甲系统则扮演了十分重要的角色，合理地装备是取得胜利的关键。例如在奔袭敌人大本营时，轻装甲会使你的行动变得迅猛无比，然而在防守时，重装甲就显示出它的好处来了，反正你不需要太多地移动，不是么？玩家们可以在游戏中视情形需要，方便地进行转换。如果你轻视这一功能，将会付出惨重代价。

噢，差点忘记说游戏的另一重要角色——车辆。它们大大丰富了游戏的策略性，不仅给战场带来了更多的变化，即使是驾驶着它们驰过辽阔的地图，也会让人感到心旷神怡。它们装载着各种武器，用途多样。另外，全新的图形引擎也使得游戏画面变得更漂亮了，将即时的气候变化（雨、雪、雾、闪电）演示得极为真实。开发者还将奉送一个场景编辑器，让玩家方便地编辑一个更合心意的地图。

《星际围攻——部落Ⅱ》将于近期上市，它将续写网络游戏的辉煌。其新加的学习功能会在将来制造出更多的“部落迷”，无论你是菜鸟还是老鸟，大家在二代里将处于同一起跑线。你完全有可能给那些资深老玩家们上一课，教给他们什么叫“生存”。

Blade of Darkness 黑暗之刃

山东 十里明川

除了Pyro Studios，我们很少听到其它的西班牙游戏开发公司。《黑暗之刃》（Blade of Darkness）的发行者是Codemasters英国的一家公司，而游戏却是西班牙的Rebel Act公司开发的。目前仅仅是向世人演示了一下，还没有看到正式的试玩版。不过这已经足够了，它看上去很激烈，玩家看到这样的游戏，很容易便会激动起来，只是不知道它最终是否会因为过于“激烈”而招致批评。

还是先来看看游戏内容吧。游戏中的背景世界离我们的现实世界十分遥远，在充满传奇色彩的远古时期，神氏看到人类的堕落凶残而大发雷霆，派出了一条凶狠的巨龙来惩罚人类。为了给人类一个公平的保护自己的机会，天神将一把具有非凡威力的剑投放人间。布雷德（Blade）找到了这把剑，担负起了保卫人类的责任。他和那条龙的碰头当然不是什么风花雪月的约会，一场恶战过后，到处流淌着鲜血。最后他打败了巨龙，使它逃到某个地方躲了起来，而布雷德返回人间后也因受伤过重而死，那把剑也随他一起被葬于一个大城堡中。不过危险并没有解除，那条受伤的龙随时可能重返人间，后人要想再次启用那把剑，必须先找到5把钥匙。





估计以上的情节会在游戏的片头电影里看到，在玩家登场之前，另一场灾难又悄然而降。有一个名叫Dal Gurak的巫师妖言惑众，说那条龙立刻便会卷土重来，而当前只有他才能够与之抗衡。为了找到5把钥匙，必须将神剑开封。实际上他是想将神剑拥为己有，以便控制那条龙。在跟随者的簇拥下，他开始向布雷德的墓地进发。矮人族长老院决定阻止他，派出信使联络亚马逊人、野蛮人以及骑士族，让他们派出最好的精英角色去寻找另外的钥匙，以免被巫师得到。人类所能做的也就是这些了，当那些精英找到钥匙返回家园时，发现那座城堡已经完全毁坏了。看来必须惩罚那个巫师和他的妖徒。

这时才轮到了玩家登场，你有几种角色可选，游戏的内容会根据你所选择的角色自动调整。例如假如你选择的是矮人，游戏开场便是你重返城堡的时候，你会发现很多被屠杀的矮人族尸体。如果你选择的是骑士族，开始时你是被囚禁的。这使得这款游戏与流行的暗黑动作游戏有很大不同，不同的角色不仅外表看上去差异很大，剧情和操作风格也大不相同。

游戏的动作机制设计精良，甚至可以说是野心勃勃，志不在小。角色所能使用的武器约有一百多种，配以自动锁定瞄准系统，演绎出了花样繁多的打斗风格和格斗策略，实在令人惊讶。不同的武器会有不同的动画演示，对付不同的敌人会有不同的效果，甚至会因为使用者的角色不同而产生不同的威力。刚出场时你的动作会比较简单，随着经验值增长，你能够打出一套漂亮的组合拳。它看上去令人眼花缭乱，但实际上操作一点也不复杂。在敌人一方，有的比较愚笨，那是造声势的一群，混杂其中也有一些武林高手，他们就需要你动脑子去对付了。你时不时地会遇上等级不同的boss，你若是凭着一股子蛮勇上去厮杀，转眼间便会被砍掉脑袋。你必须研究他们的动作，找出弱点，然后战胜他们。

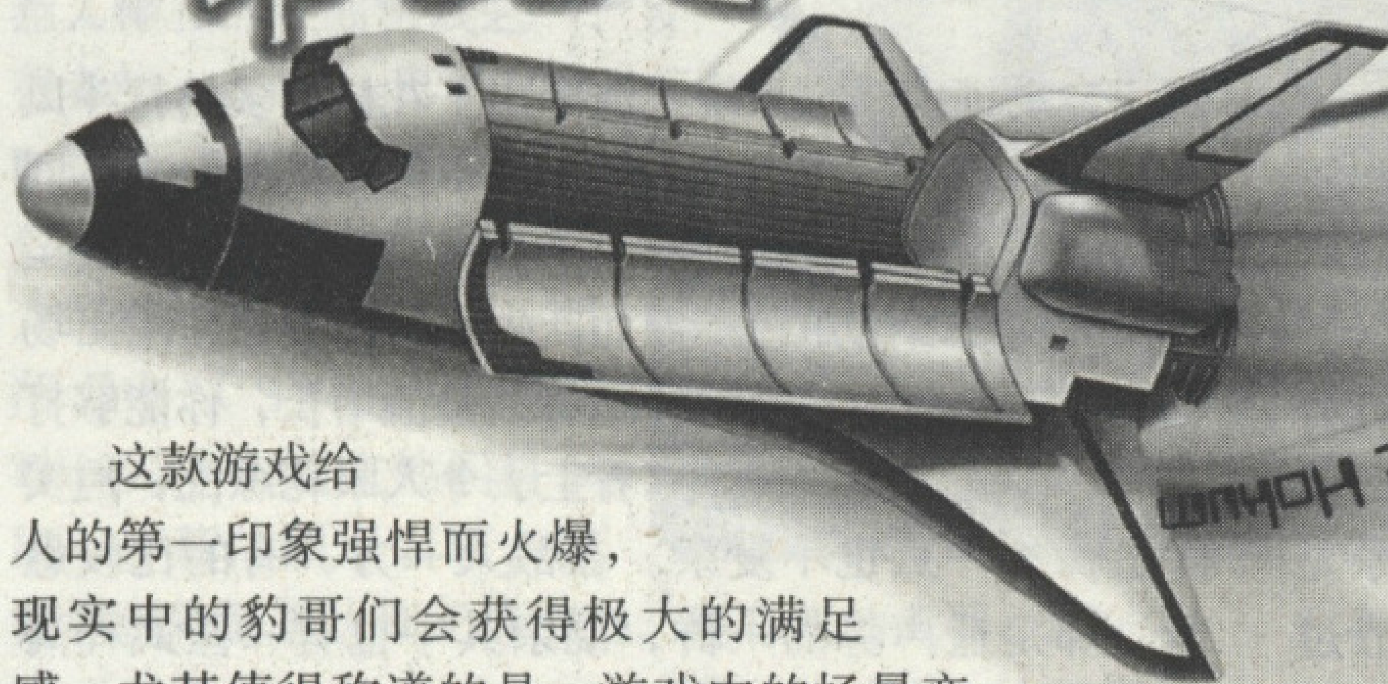
看来游戏玩起来不错，那么它看上去如何呢？有人认为它的光影效果是迄今为止最好的，你所看到的景象几乎就象是真实世界一般。那种过分细腻的画面当然也带来了它的弊端——对你的电脑配置要求更高了。不过开发者声称在游戏上市前要进行优化，尽量使它能够在较为低端的机器上流畅运行。

《黑暗之刃》虽说也有网络对战功能，但它主要还是一款单人游戏，因为它的高品质在网络上会受到很多限制。这款独特的动作游戏将于明年年初上市。

美国的卡曼奇RAH-66和俄国的饶舌Ka-52是人类目前最凶悍的两种直升机。在现实生活中，倘若不发生战争，你不会看到它们之间的较量。要想满足心中的好奇，只有到虚拟的游戏领域里来寻找“答案”。在“简氏”公司忽略的直升机模拟游戏领域，Razorworks公司已经悄然取得了支配权。他们去年的一款《卡曼奇风暴》（Apache Havoc）获得了极大成功，而今年秋天即将上市的《接火——卡曼奇VS饶舌》（Enemy Engaged：RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum）将引导他们从成功走向辉煌。

接火 卡曼奇VS饶舌

山东 启龙



这款游戏给人的第一印象强悍而火爆，现实中的豹哥们会获得极大的满足感。尤其值得称道的是，游戏中的场景变成即时生成的了，也就是说，每次重玩都会遇上不同的环境，其好处是不言而喻的。这款游戏不同于市场上其它同类游戏的地方在于，其核心是直升机与直升机面对面的大决斗。游戏的环境是3D的，座舱里的面板与驾驶员绘制的细致入微，植物与建筑看上去也都十分真实。尤其是驾驶员，就象真人一般。衡量一款模拟游戏的重要指标就是玩家的“操作感受”如何，过于真实会吓跑一大批玩家（有多少人具有驾驶员的专业知识呢），而操作过于简单，又会使一些精于此道的玩家感到不过瘾。考虑到这些因素，开发者设计了3种模式：简单、中级和复杂，不同层次的玩家都会获得满足。

在单人模式中，玩家将面对几个主要的战区：黎巴嫩、沙特阿拉伯、也门等。所有的战区都依照真实地理环境制成，地图大得令人恐怖——约有240×360公里！如果你没去过那些地方，这次可以尽情地逛逛了。考虑到直升机的特性，任务之棘手也就可想而知。每次你任务完成得如何，将会影响到下一个任务的难度。前面说过了，这款游戏的迷人之处，就在于每次出发时都会遇上不同的防御情况，不同的对手，甚至任务目标也会产生变化。目标大体有10种，它们的随机变化会产生不同的任务。有时你要担任警戒任务，在空中来回巡逻，或者单机去危险的区域进行战场评估，还有的任务更为简单，只是去侦察而已。其它的任务包括：护航、消灭地面部队、摧毁地面防御阵地、打击增援部队、迎战地方空中部队、打击敌方舰队等等。

驾驶世界上最酷的直升机找寻对手决战极具挑战性，是许多玩家潜在的梦想，可以说这款游戏未来的网络对战前景看好。不是说要看看这两种直升机谁更霸道么？难道还有比真人对战更好的检验方式么？在人的操作下，更能体会两种直升机的优长和短处。当然了，胜负不仅仅取决于飞机本身的性能因素，驾驶员的功夫是更重要的因素（要是你被人从天上敲下来，先别忙着咒骂飞机噢）。实际上游戏并未给你提供什么作战策略，当你对直升机的操作及各项性能烂熟于心之后，作战策略将从玩家心中产生。如果有机会的话，还是去拜访一下军队里的驾驶员吧，他们学的那一套在游戏中都有用。目前各项开发工作才刚刚开始，许多特性并未最后敲定。在多人连线对战方面，几乎包括了已知的所有连接方式。除了以上几个战区，玩家还可以在游戏中进行自由飞行，感受一下单纯的飞行乐趣，去你想去的地方。还有单独的纯对战模式，有点类似即时战略游戏中酷烈的“死亡模式”。另外，说来可能难以置信：如果你的机器里同时安装有去年那款《直升机风暴》，两个游戏就会“重叠”起来。这样游戏中就会出现4种直升机，交战双方各占两种，原来的任务场景也会加进来，整个游戏增大了1倍多，是不是很奇妙啊？

《接火——卡曼奇VS饶舌》将为直升机模拟游戏市场带来新景观，鲜有敌手。它将自己前后两个产品“重叠”起来，而不是“升级”或发行任务版，为将来的游戏业提供了一种参考。至少玩家们会欢迎这种构想的，它产生了奇妙的效果，节约了投资。但愿将来会有更多的系列游戏采用这种模式。

生活品位 各有不同
疯狂摇摇杯评论

北京 村雨

曾几何时，模拟经营类游戏只是那些“静态”玩家的拓展基地。但随着《梦幻咖啡屋》、《比萨饼大亨》以及《梦幻西餐厅》等游戏的全新注释后，它们已深入至大众玩家。致使模拟经营类游戏从过去的非主流游戏渐渐变成了一种可以和即时战略游戏、RPG游戏以及动作类游戏相抗衡的游戏类型。而且其相对于上述几款游戏类型而言，模拟经营类游戏的游戏节奏比较缓慢、游戏内容更加贴近生活，不经意之间流露出款款乐趣，因此其更容易被不同层次的玩家所接受。就在不久前，国产游戏元老之“大宇资讯”便推出了一款名为《疯狂摇摇杯》的模拟经营类游戏。

大宇资讯的游戏设计师总是能够赋予游戏一些全新的东西，这也许就是大宇资讯最吸引人的地方。同样是模拟经营类游戏，《疯狂摇摇杯》给人的感觉就完全不同于以往的作品。回忆以往的作品，作为老板的你从不用关心商品的制作过程和制作方法，你只需购入自己所需的商品，或者按照游戏中已有的规则引进原材料即可，你的工作重点应该放在店面的管理和商品的推广上。而《疯狂摇摇杯》的游戏重点则正好相反，它最大的卖点就是可以亲自配置每一种饮料，并通过不断的实验最终完善它们。在游戏中呈现在玩家面前的原材料近乎百种，你可以凭自己的想象任意调配心目中理想的饮料。当你经过无数次试验，调配出一种非凡感觉的饮料时，你将获得意想不到收获。当然，这种感觉绝对不同于一斧劈死DIABLO！



此外，大宇资讯还在游戏中引入了季节的变化，随着季节的变更市面上会流行不同种类的饮料。在炎热的夏天，凉爽的雪泡和果汁类饮品会较受欢迎，而到了寒冷的冬天则是咖啡和奶茶的天下。同时，游戏中不同年龄段以及不同性别的人所喜爱的饮料也各不相同。如此多的变化，相信每一个玩家都会被深深地吸引。

第一次玩《疯狂摇摇杯》就被它那精彩的片头动画所吸引。游戏设计人员采用了时下比较流行的夸张搞笑式卡通造型来表现饮料的制作过程。当看到一连串基于3D绘制的可爱的蔬菜水果表情夸张地跳入杯中时，你将体会到游戏开发人员的创意和图像制作功底。游戏中的画面也保持了大宇一贯的风格，800x600的超高画质、时尚卡通的画风、个性鲜明的人物造型以及线条明快的沿路建筑等，这一切都让人感到心情舒畅。同时，游戏对应不同种类的饮料还设计了相应的卡通造型，如果可以制作成抛光的玩具也许将会为大宇创造另一笔财富呢！

《疯狂摇摇杯》的游戏配乐也继承了大宇风格，与游戏的进程配合得相当紧密。当你进行游戏时，首先体会到的是一种轻松、浪漫的自然感觉。同时游戏中的音效系统也非常到位，无论是配置饮料时的沙沙声，还是收银机的叮咚声都给人以身临其境的感觉。游戏在音乐上的细致入微配合着出色的图形图像更容易使人深入其中、不能自拔。

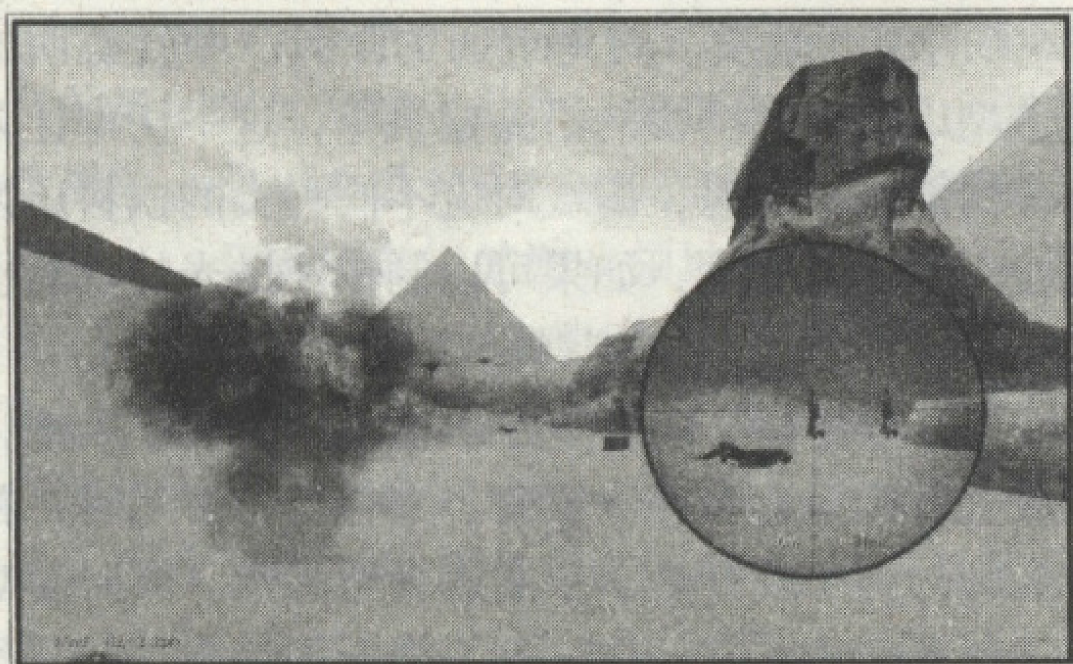
现在说一点不足吧。虽然《疯狂摇摇杯》在画面上表现精美，在制作上也独具匠心，而且整体结构也十分完整，但整个游戏的重点似乎只围绕在调配饮料上打转。在诸如商店经营方面的机制并不突出，如搞宣传广告等花招在本游戏中似乎没有多大的用处，因为你只要不停地用鼠标点击路人，就会有很高的机率招揽到生意，在挑战引擎上确实有些不足，而且也枉费了游戏中精心制作的各类报表、数据，令人感到可惜。随着关卡的进展，你所调配的饮料也同样能在下一关中适用，并不因为地区或顾客而有所差别，因此该关卡的设计，似乎是多此一举，只是延长玩家游戏的时间而已，在难度上没有明显的梯度。如果能多增添一些挑战措施，增加不同的竞争商店跟你竞争的话，相信玩起来会更加过瘾。



《疯狂摇摇杯》基本上保持了大宇一贯的精品风格，虽然游戏在策略挑战上稍显不足，但它在很多方面都超过了以往的经营模拟类游戏。在游戏中，你可以完全自由的设计饮料，基本上可以不受任何限制的发挥自己调配想象力，怎么说呢？重在“搅和”！如果你认为自己是一个游戏全才的话，我想你不得不搅和一下。

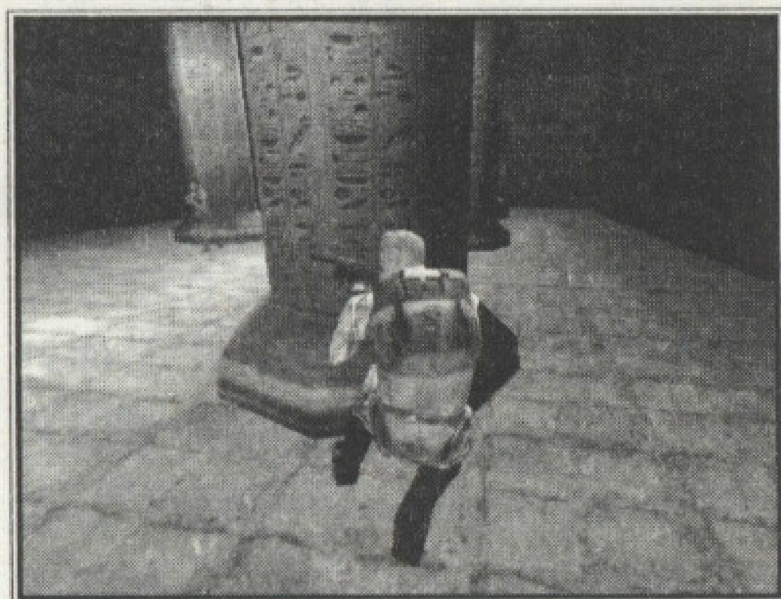
三角洲特种部队之陆战队员

广东 小顺



自从1998年NovaLogic推出《三角洲特种部队》以来，很快就凭借其全新的游戏方式受到玩家们的青睐。作为“三角洲”系列的忠实玩家。当然也会关注这一系列的最新动态。终于，我们有幸拿到了《三角洲特种部队之陆战队员》的最新资料及试玩版，看到了这一款有着巨大革新的游戏。

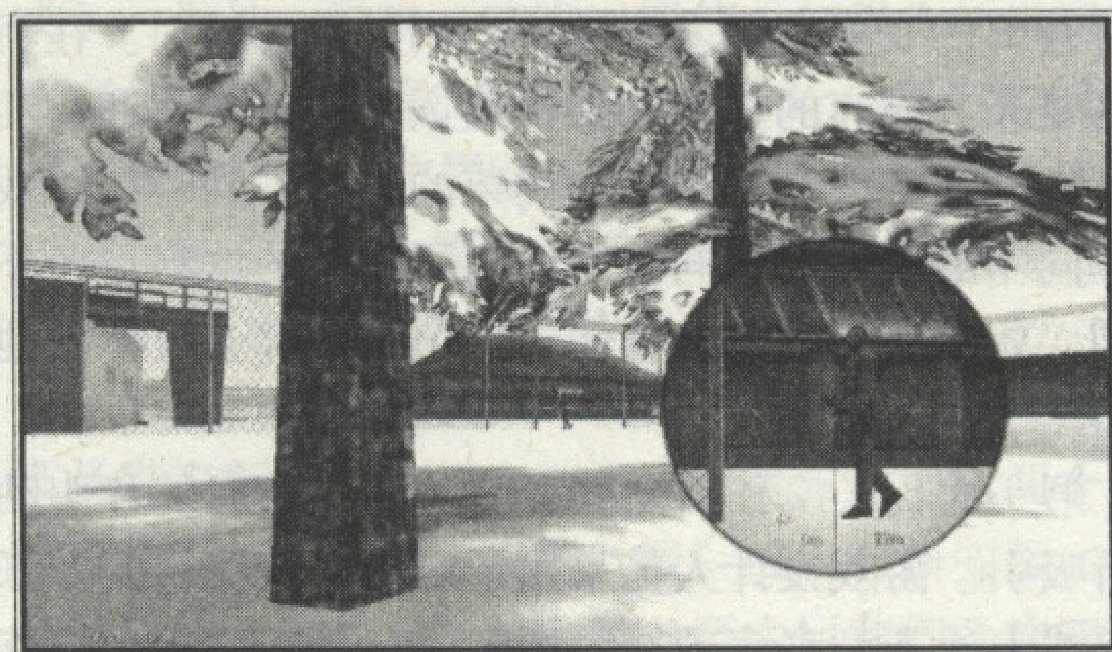
众所周知，“三角洲”系列最大的缺陷是在画面上。我们不能说一代的画面不精美，但是不支持3D加速对于这款全3D的游戏来说的的确是不可思议。所谓的VOXEL引擎在当时最快的机器上所表现的画面还是相当普通。NovaLogic曾试图在二代中集成3D加速功能来补救这一缺陷，反而弄巧成拙，大量资源耗费在CPU和内存上，显卡的效果几乎没有。尽管如此，看起来“三角洲”的魅力仍然不减，《三角洲特种部队》呼之欲出，于是NovaLogic不失时机地推出了《三角洲特种部队之陆战队员》。在今年的E3大展上，“陆战队员”大放异彩，其中最突出的变化就在于游戏的画面。游戏采用了全新制作的图像引擎，从画面上看。“陆战队员”的画面是同系列游戏中最为精美的，漂亮的3D效果，完全支持最新3D加速卡。当然，要想获得最好的图形效果是要一定代价的，游戏的建议显存竟然是32M（天啊）！在这个全新的引擎下，地面的凹凸效果非常明显，可以清楚地看到地面的褶皱，在主角近处的物体会非常清晰，光滑而且棱角分明，而在远处的物体则是模糊的，这在一定程度上也加快了速度，由于外部和内部的场景都非常细腻庞大，NovaLogic对此做了无缝连接的优化。每一个实体也都做了类似拉皮的效果，例如在DEMO关的金字塔内，你能够清晰地看到墙上的浮雕、壁画和一些塑像，一切都是那么栩栩如生，每个人物都由上千个多边形组成，人物的圆滑度也很高，相信“陆战队员”的画面一定会使玩家大吃一惊的。



基本上，“陆战队员”的游戏方式还是和前作一样，在世界各地完成各个任务，玩家今次更能跨越各国，欣赏到埃及的金字塔、古老的尼罗河等等。而且，游戏中的敌人明显增多，你必须要运用一定的战术才能够完成任务。NovaLogic声称“陆战队员”将是一个把地面战略元素的精华完全表现的现实主义游戏，在游戏中已经完全没有健康值的设定，只要中一枪就代表了你的死亡，当然这点对敌人来说也是如此。“陆战队员”的操作界面，控制方式都和前代一样。只要是玩过“三角洲”的玩家一定会很快上手。

“三角洲”系列的武器一向以真实多样大受好评，在“陆战队员”中，武器增加到了27种，而且大多数都是崭新的武器，还不包括可从敌人那里抢到的武器。看到这里，玩家一定会兴奋不已吧，没错，在“陆战队员”中，你是可以捡起敌人的武器自己使用的（这样就不怕子弹不够了，嘿嘿）。

毫无疑问，“陆战队员”将会是本年度最值得期待的游戏大作之一，它的出现会彻底改变第一人称设计游戏，对于这样一款好游戏来说，玩家们只需要做一件事，升级吧！





版主手记

大家好，模拟天堂又和大家见面了。本次我给大家带来了非常丰富的信息！我忙活了6个月的WEB-RPG游戏 VRWORLD 现在终于可以稳定地运行了，真是非常高兴。VR不是BBS+CHATROOM，这里是一个城市，这里有许许多多真实的男男女女老老少少。在这里没有现实中的时间概念，你完全不用顾忌身处何处。这里是一个完全由想象力铸造的幻想世界。在VR里我们用WBE技术实现了角色在地图上自由走动，并随机会遇到敌人或宝物！大家有空来看看。一般会有300个朋友陪你一起玩。

网址：http://vr.myrice.com

模拟器新闻联播

SEGA新型机板NAOMI2发表

在第38届AM SHOW展会上，SEGA针对目前应用广泛的DC大型可互换主机板NAOMI，推出了NAOMI2新主板。

NAOMI2 使用的CPU为SH-4，内置128位运算单元，运行频率为200MHz、整数运算能力360MIPS、浮点运算能力1.4GFLOPS（与目前NAOMI相同）；图形处理器采用了与当前一样的Power VR2、32MB图形内存，可以达到每秒1千万个多边形的能力。有趣的是 NAOMI2与NAOMI唯一的差？就是在内存上的一点增加（图形内存由16MB加到32MB），不过这样一来在多边形上的表现却暴增3倍以上（300万暴增到1000万），值得称赞。



会场中总共展示了4款对应NAOMI2的新作，有Virtua Stricker 3、World Rider、Club Card，最后还出现了VFX的字样……

PS One在北美悄然上市

Sony公司宣布9月中旬正式在北美市场开始发售便携版主机PS One，售价为先前预定好的99美元，其中包括一个双振手柄、交流适配器以及连接电缆，不过PS One目前还不能算得上便携，因为Sony专门为它配备的便携式4英寸彩色LCD屏幕要到2001年春天才上市呢！



目前经过Sony正式统计的PS One在日本的销量已经达到了25万台。这个数量与PS主机当初刚上市的时候一样，另外，PS One目前是日本销量第二的游戏系统，仅次于PS2。Sony对于自己不断推出新型产品，以满足玩家的新生活风格的策略感到非常满意。

SQUARE的股价连续5日滑落

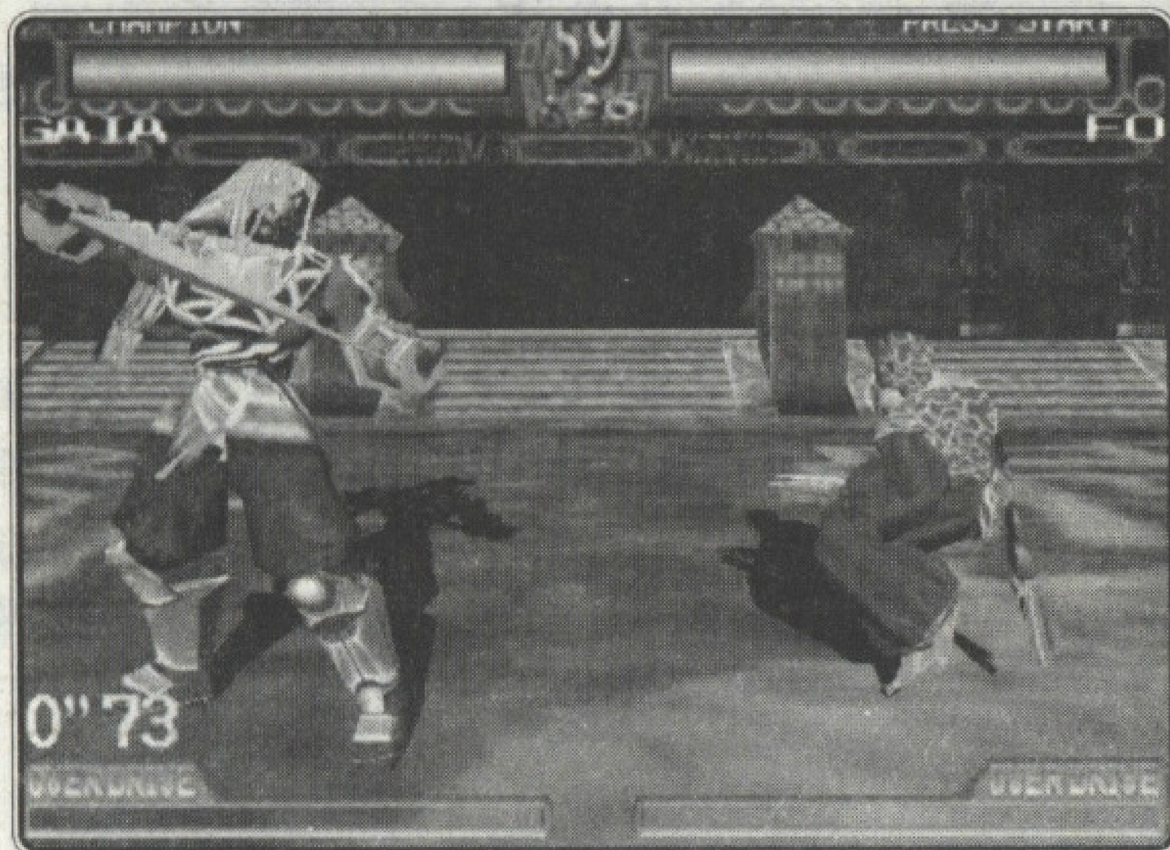
正当SQUARE首个对应PS2用棒球游戏《剧空间职业野球》本周总出货量将会直冲65万套之际，SQUARE的股票价却与其背道而驰，连续五日下滑，达至年内的新低。

在股票市场上编号9620的SQUARE有限公司，交易股价于今日报4440日圆，比前日低开2.84巴仙（130日圆）。

至于股价滑落的真正原因是什么，目前还是个未知数。自从今年7月人气大作《最终幻想Ⅸ》发售以来,SQUARE的股价便开始滑落,似乎给人有江郎才尽的感觉。

SQUARE还是没有加盟X-BOX

在微软公布的155家首批X-BOX的加盟厂商名单中，我们还是没能见到前些时候炒得沸沸扬扬的SQUARE。看来前一阵的新闻纯属谣传了。不过值得

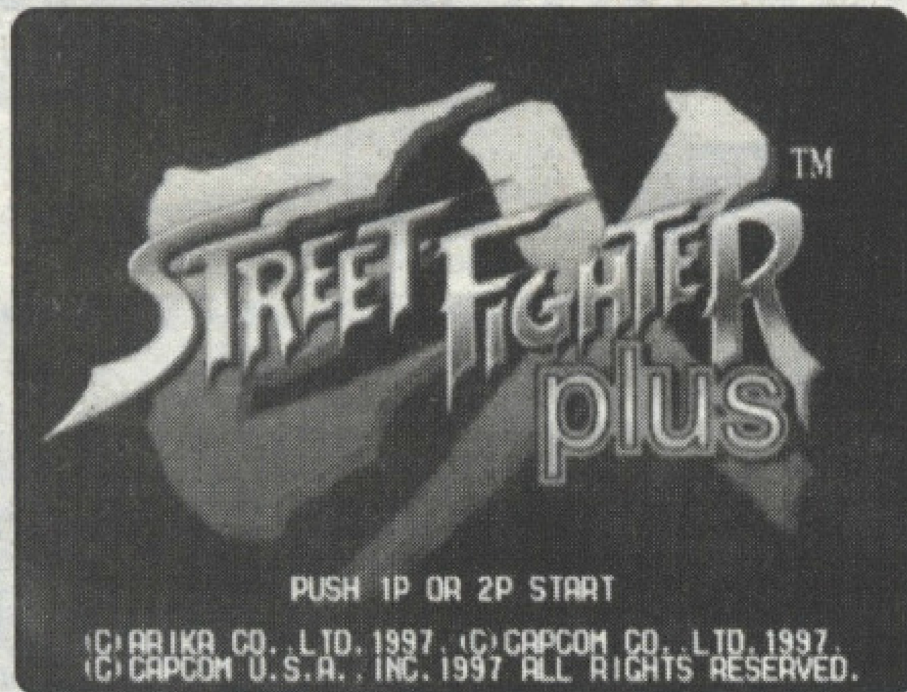


期待的是微软一再表示这次名单只是一部分，以后微软还将陆续公布加盟XBOX的开发商名单，但大名鼎鼎的SQUARE还是没有位列第一梯队。到底SQUARE在X-BOX上何去何从，请继续关注我们的报道。

KONAMI将与环球影业公司合作开发《侏罗纪公园Ⅲ》

根据日本网站www.watch.impress.co.jp的报道，KONAMI、美国环球电影公司以及微软将在9月21日发表一项联合声明，共同开发系列电影《侏罗纪公园Ⅲ》。

电影的制作助理当然是环球电影公司，不知道这部曾经在1992年开创电脑制作特技效果里程碑的电影是否能在新作里有所突破。与电影部分相关的游戏自然是由KONAMI负责，同时KONAMI还将负责《侏罗纪公园Ⅲ》游戏版的发行工作。不过这则消息中没有提到微软在合作中具体扮演的角色，是技术支持还是资金提供？还是将开发X-Box版本的新游戏呢？



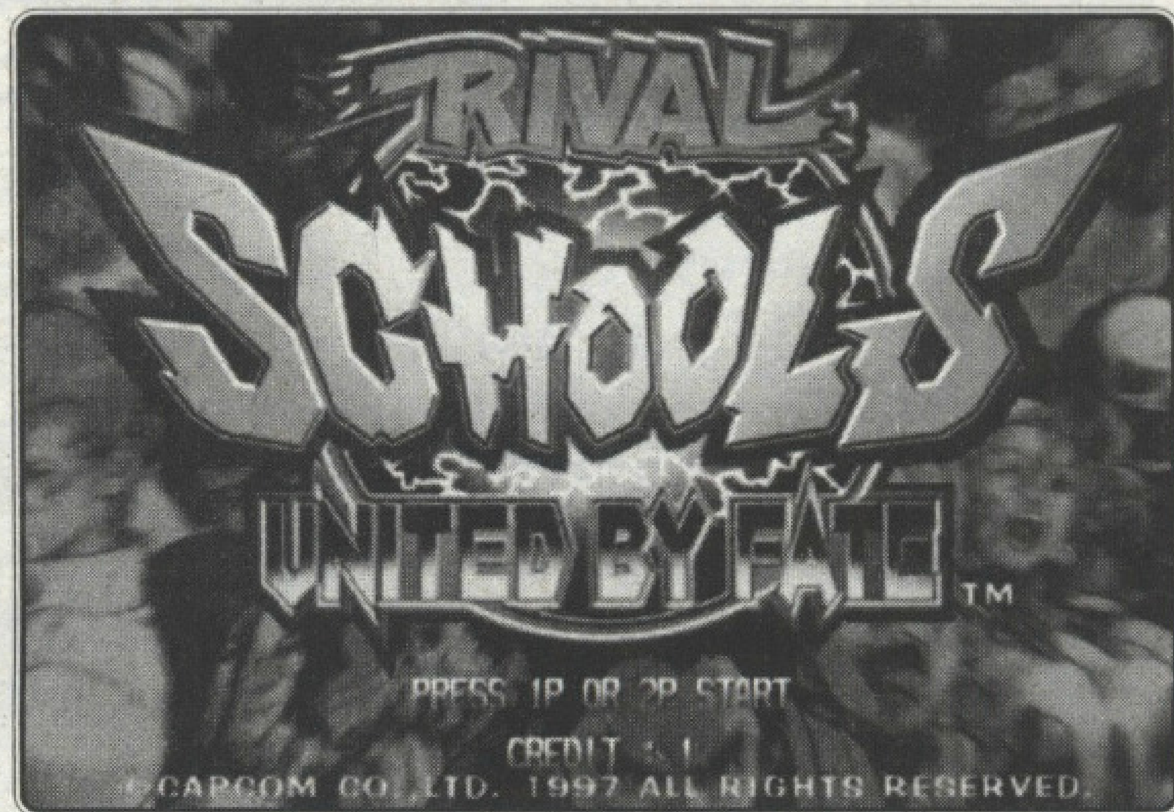
PlayStation项目计划负责人首次谈论Playstation3计划！

尽管目前Playstation 2才推出第一年，以前一直负责Playstation 发展计划的Ken Kutaragi，今天又在GScube 动画工作站的展示会上透露了一些关于SONY下一部主机Playstation 3 的想法。

他表示在未来的几年SONY于即将完成被称为Emotion Engine3和Graphics Synthesizer3 的新型图形芯片，而这些新产品将会成为Playstation 3 的核心配备，并且性能将比现在的Playstation 2主机强大1千倍之多。但有趣的是，几年前在Playstation 2还在开发时的一个公开场合，Kutaragi也曾经说过PS2性能会是PS的1千倍的话，也许是巧合吧，但是如此类似的言论很难让人不把他们联系在一起。究竟怎样，只有到几年之后才能真相大白吧……

《首都高速》将登陆PS2

说到GENKI公司制作的著名赛车游戏《首都高速》系列，众多DC玩家一定不会感到陌生，因为该系



列可以称得上是DC中最爽快的赛车游戏，再加上真实的路段以及刺激的追逐系统，使得该游戏成为DC上最受欢迎的赛车游戏之一。最近GENKI公司正式发布消息说准备将该游戏移植给PS2，并命名为《首都高速ZERO》，该公司还表示说将要在今年的“秋季东京电玩展2000”上展出该游戏。

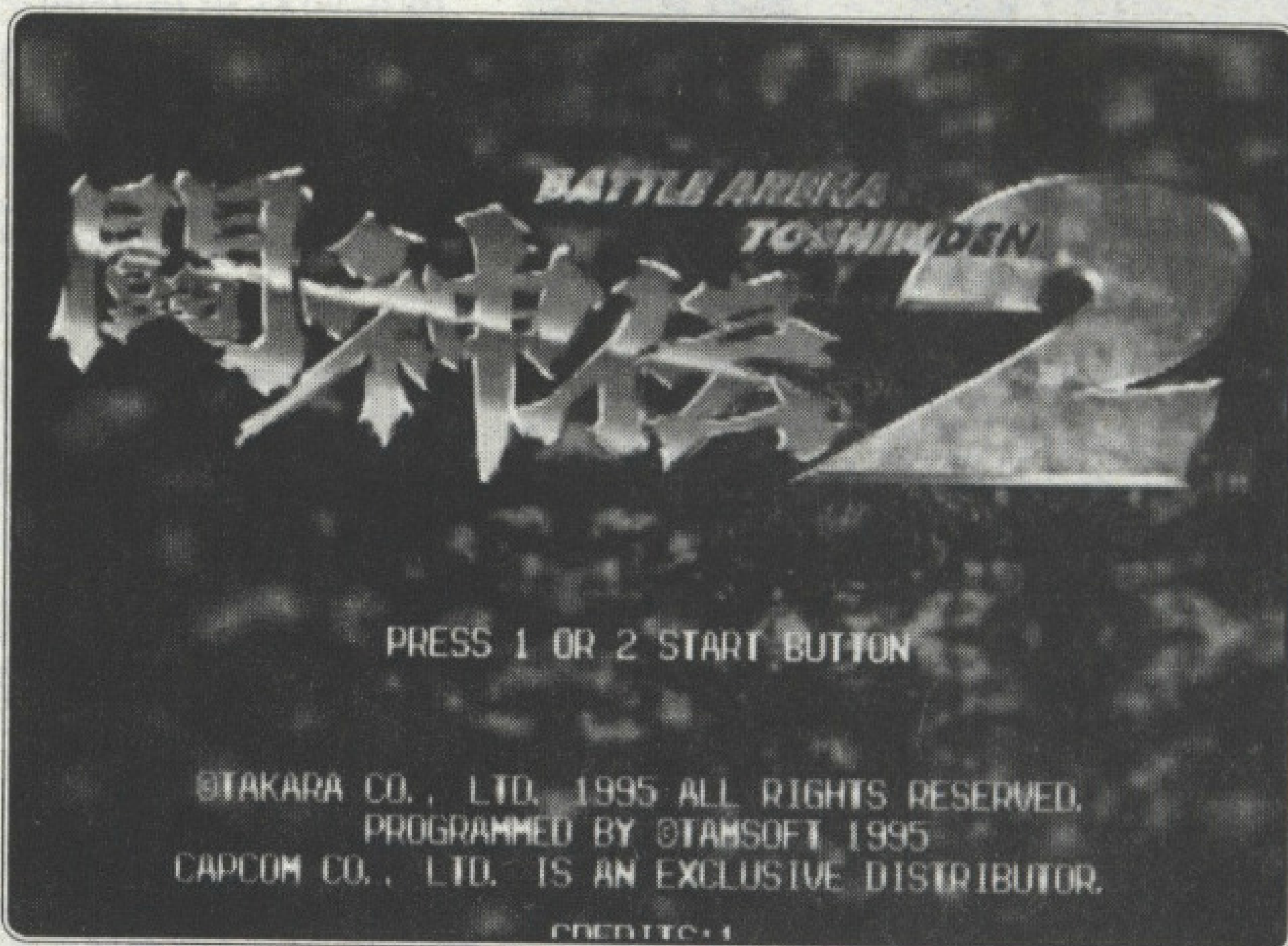
根据GENKI公司的说法，这款《首都高速ZERO》改编自DC版的《首都高速Ⅱ》，和DC版一样在游戏中全长180公里的日本首都高速公路将会完整的呈现在玩家的面前，而公路的分歧点也是和真实的情况一样，而游戏中可以购买的车辆多达60余种。

另外，与其它版本的《首都高速》一样，游戏中所有出现的车辆都是以厂方的型号代称登场，而并非以一般所使用的赛车名称，而这一点正是和日本的飚车族的习惯一样，使得游戏的真实感大大增加。至于游戏的画面方面，相信凭借的PS2的机能绝对错不

了，但要说能比DC版强多少倒是也不见得。总之，这绝对是一款赛车迷们不可错过的游戏。

任天堂的GAMECUBE的价格为199美元？

虽然任天堂的最新次世代主机“GAMECUBE”已经和我们见过面了，但关于该主机发售时的一些具体情况，任天堂却丝毫没有透露其售价，这实在让人感到心急。不过最近任天堂美国分公司总裁Peter Main日前接受美国媒体采访时，不知是有意的还是不小心透露了“GAMECUBE”的价格。



Peter Main在接受采访时表示说：“GAMECUBE的价格不会比当年N64推出时高出多少，199美元应该是个不错的价格。”虽然他说的时候也许是无心的，但不禁会让人想到199美元是否就是GAMECUBE的售价呢？而任天堂一向表示说该公司的主机最大的目标就是物美价廉。看来199美元的售价也不是没有可能呢！

SNK为DC制作《月华剑士Ⅱ》

记得几个月以前一向以制作格斗游戏而闻名的SNK公司在发售了DC游戏Cool Cool Toon后，曾有传闻说该公司将不再为DC制作游戏了，听到这个消息后，许多玩家感到很难过，因为毕竟SNK公司的FANS不在少数呀！

不过最近日本著名游戏杂志Famitsu DC里的一则



消息打破了这则传闻，该杂志表示SNK目前正准备将该公司的人气刀剑格斗游戏《月华剑士Ⅱ》移植给DC。除了消息以外，杂志里还公布了一些新的资料，比如DC版的《月华剑士Ⅱ》除了有街机模式外，还多出了练习、计时过关、对战以及图片欣赏等模式，当然SNK以往移植格斗游戏的习惯也被保留下来，比如单键必杀、超必杀系统等。

如果这消息属实的话，那么DC版的KOF2000也离我们不远啦！

模拟器Mimic最新消息

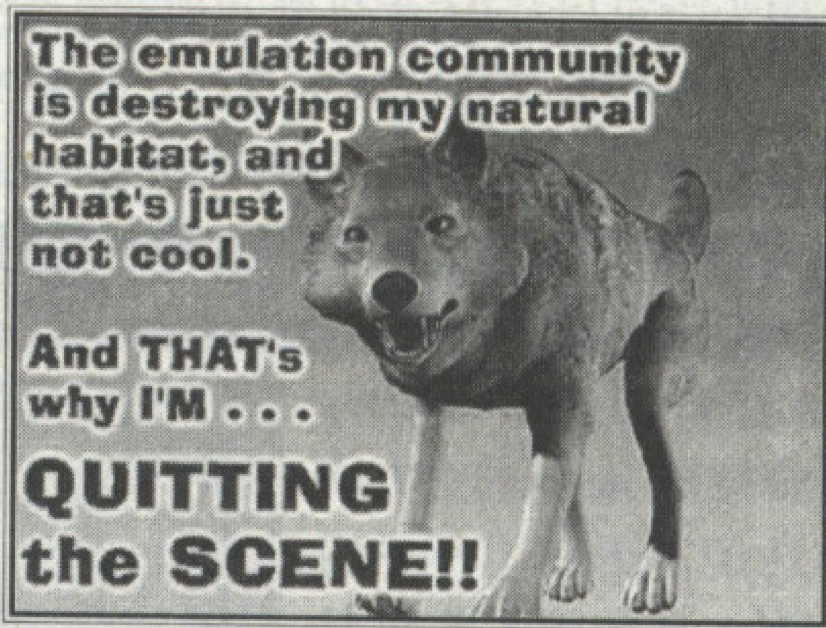
多系统模拟器Mimic的主页最新更新内容：

作者最新更新了开始菜单中的游戏主机以及游戏卡种类的选项菜单，玩家现在在选择主机的时候，子菜单中的可用游戏卡种类就能显现出来，目前为止该模拟器还不具备自动检测游戏的功能，但是相信会尽快完善起来。

模拟器Laser官方网页最新消息

街机模拟器Laser终于有自己的网址了！9月20日Laser正式公布了自己的官方网页www.laseremu.com

还有，Laser的作者还最新添加了一个可以4人进行的保龄球游戏，尽管目前还存在一点小小的问题，主要是两人的太空掠夺者、4人保龄以及象棋游戏的控制问题比较棘手。不过这也是该模拟器目前仅存的一点问题了，如果作者能够得到哪位帮助的话，那将非常完美。



Overclocked放出了一些奇怪的漫画

Overclocked的主页上最新放出了一些描述各种模拟器作者停止模拟器开发的奇怪理由的漫画，这种表达方式真是挺有意思的。

http://emu.myrice.com/emunews/img/OC142a.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/OC142b.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/OC142c.jpg

http://emu.myrice.com/emunews/img/OC142d.jpg

模拟器Bleemcast再次延期！

Bleem！公司又要开始挑战玩家的耐心了。让大家一直苦等多时的DC专用PS模拟器bleem！for Dreamcast又延期了，而且这次一口气延到11月7日推出。



根据美国最大的游戏经销商EBWorld的消息，bleem！for Dreamcast的发售日将由原来的9月15日延到11月7日，一口气再延将近两个月，算一算发售日期由原本的6月15日→7月中旬→8月30日→9月15日→11月7日，总共延期4次，纪录跟ENIX的《勇者斗恶龙Ⅶ》相差无几。

bleem！for Dreamcast无论如何还是值得期待的，因为它可以让DC主机顺利地运行大多数PS游戏，而且画面的表现超过PS本身！让原来PS游戏的320X240分辨率提高4倍变成了640X480。

模拟器Gleam最新消息

DC上的GameBoy模拟器Gleam的官方网站最近更新了不少内容，目前的工作仍然集中在CPU内核的模拟方面，希望我们很快能够得到提速的好消息。另外该网站上还放出了最新的兼容性里列表和新的引擎，现在又可以加上好多新游戏了！

http://emu.myrice.com/emunews/img/dw2.jpg

模拟器Hu-Go！最新更新消息

Hu-Go！的主页刚刚发布了消息，Hu-Go!编写代码的工作又重新开始了，必要的检查工作都已经做完，正式的工作将在两周之内完全开始。该主页还提到Hu-Go!即将发表Dreamcast版，目前正在紧张的开发中，喜欢PC引擎和TG16 的玩家们这回可要高兴了。

模拟器RockNES最新更新图片

RockNES最新更新了不少抓图，同时展示了该模拟器的开发进展，RockNES 1.200 (DOS)已经发表，Windows版也将随之而来。但是作者试图将gamegenie得东西移植进去的努力最终以失败告终，看来只能等到下次再试了，慢慢等待RockNES X吧！

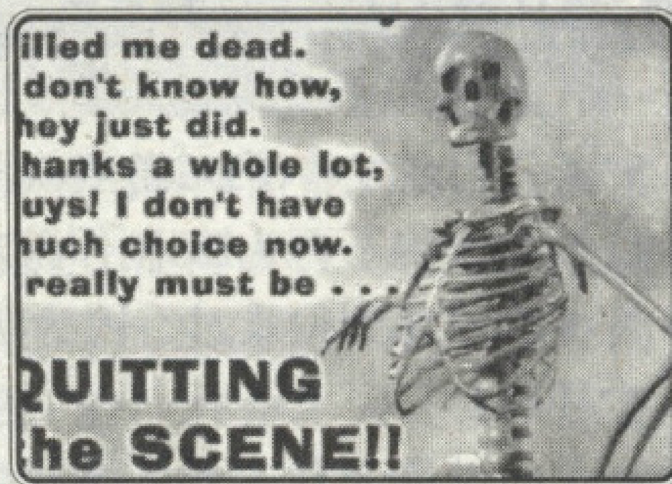
http://emu.myrice.com/emunews/img/mm_shot.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/sf97_1.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/sf97_2.jpg

模拟器VGS试用版发行计划确定

Connectix vs. Sony的Playstation模拟器VGS最新试用版的发行日期终于定下来了，在2001年3月。这个试用版不知道会不会使Sony再次起诉Connectix有关的不正当竞争官司。不过，Connectix今年五月就已经声称包括侵权在内的6项指控已经被Legge法官驳回了。

模拟器ClrMAME Pro 3周年纪念

ROM应用程序ClrMAME Pro开始庆祝首次公开发表3周年了，这个优秀的程序能够一直让你的ROM保持良好的次序。另外，官方主页最新发表的消息是该软件即将发表1.8版，这个即将发布的新版本中将包括很酷的描述语句，可以加入支持该程序的新模拟器的BIOS文件。



在GB上跑任天堂模拟器？

不不，我没有疯，这是真的！各位还记得以前在神奇天鹅WonderSwan上的任天堂模拟器么？这次，该作者为了实验，将任天堂模拟器移植到了Gameboy上。不用说也知道，Gameboy上的运行速度比WonderSwan上慢得多（主要是由于CPU性能不够），不过重点不是速度，而是做得到，现在可以运行的游戏包括Donkey Kong，Donkey Kong Jr，让人觉得模拟真是无所不能啊！

http://emu.myrice.com/emunews/img/gb0.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/gb1.jpg
http://emu.myrice.com/emunews/img/gb2.jpg



重金属FAKK2
Heavy Metal：FAKK2

游戏类型：动作
制作：Ritual Entertainment
发行：Gathering of Developers
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9X

说起Ritual Entertainment，不禁令人想起它的作品《原罪》（SIN）。那是款在当时引起轰动的游戏，虽然最后以失败收尾（至少没有预想的成功），但Ritual Entertainment的名字已为大众所知。

《重金属FAKK2》是Ritual Entertainment根据同名电影改编而成的一款动作游戏。故事讲述的是名叫Julie的女战士为保卫家园与外星海盗战斗的事迹，虽然是有点幼稚，但这似乎是永远的话题。



不要从“Heavy Metal”联想到机甲，如果说游戏和“重金属”有什么关系，大概就是它浓郁的重金属文化背景吧。

游戏以第三人称视角进行，这样操作起来会有些不便（其实习惯也就好了），但在观赏性上会得到补偿。这很值得的，因为《重金属FAKK2》的图像十分精美，无论是漂亮的女主人公还是恶心的外星怪物，都在华丽的场景中被精细地表现出来。虽说《重金属FAKK2》是款动作游戏，其实它还融入了大量的冒险因素，大概是为了避免从始至终都是激烈的打斗吧，不过，有的“虐待狂”要不高兴了。

《重金属FAKK2》看来新颖，其实并没有实际上的创新，只是它的情节、人物和画面太过刺激和新奇，以至不会有人去顾及游戏到底创造了什么新的东西。

泰坦潜艇
Submarine Titans

游戏类型：即时战略
制作：Ellipse Studios
发行：奥美
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9X

玩过那么多的即时战略游戏，就象在幻想中旅行过一番，从千年前的古老岁月到几世纪后的时光，从人迹罕至的丛林到漆黑深邃的太空……等等，好象还缺点什么，对了，是海底。其实不需要太多的创意，



只要把山地改成海沟，把坦克换成潜艇就行了，可不知为什么直到《泰坦潜艇》我才算看到了一款真正的海底即时战略。

虽然《泰坦潜艇》没有脱出传统即时战略的框架，但其流行的3方设计加上新奇的海底场景还是给人耳目一新的感觉。游戏中的势力由3方构成，分别是“白鲨”、“黑章鱼”和“外星硅”帝国。故事情节无非是人类遭受了末日天灾（好象游戏制作者都和全人类有仇），劫后余生的3方因为历史遗留问题和争夺能源，新仇旧恨都要在这个小小的游戏中作一个了结了。

其实，3方设计在现在已经不算创新，倒是《泰坦潜艇》的场景设计十分独特新颖。由于以往海底题材的游戏就不多，所以《泰坦潜艇》的场景正好满足了玩家的需要，当然这也归功于游戏本身的画面制作过硬。战场周围游动着各种海底生物，各种海底特有的地形穿插在整个场景里，用1280x1024的高分辨率表现出来的这一切都令人流连忘返。

人们历来就对难以涉足的深海充满好奇，对血腥的战争更是感到万分刺激，这款《泰坦潜艇》正可以用来填补这种无聊的空白。



北京 PUPPY

人是一种矛盾的动物。当我们面对恐怖的事物时，会产生一种本能的敬畏，然而在这种敬畏下面，又潜藏着难以抑制的好奇。比方说，我认识一个女孩，看日本恐怖电影《午夜凶铃》时她的尖叫声比影片本身更令人毛骨悚然，然而从第一集到第N集她一集也不放过，和别人讲起来还总是眉飞色舞的。再如我天生惧蛇，然而看《东芝动物乐园》时总忍不住偷看几眼。显然，恐怖的事物对人有一种难于言表的吸引力，而一些游戏开发者正是利用了这一点，制作了许多恐怖题材的游戏，从较早的《生化危机》和《鬼屋魔影》系列到最近的《狩猎魔人Ⅲ》，都很受玩家喜爱。下面我向大家再推荐一款动作、冒险、解谜游戏——《心魔》（The Devil Inside）。

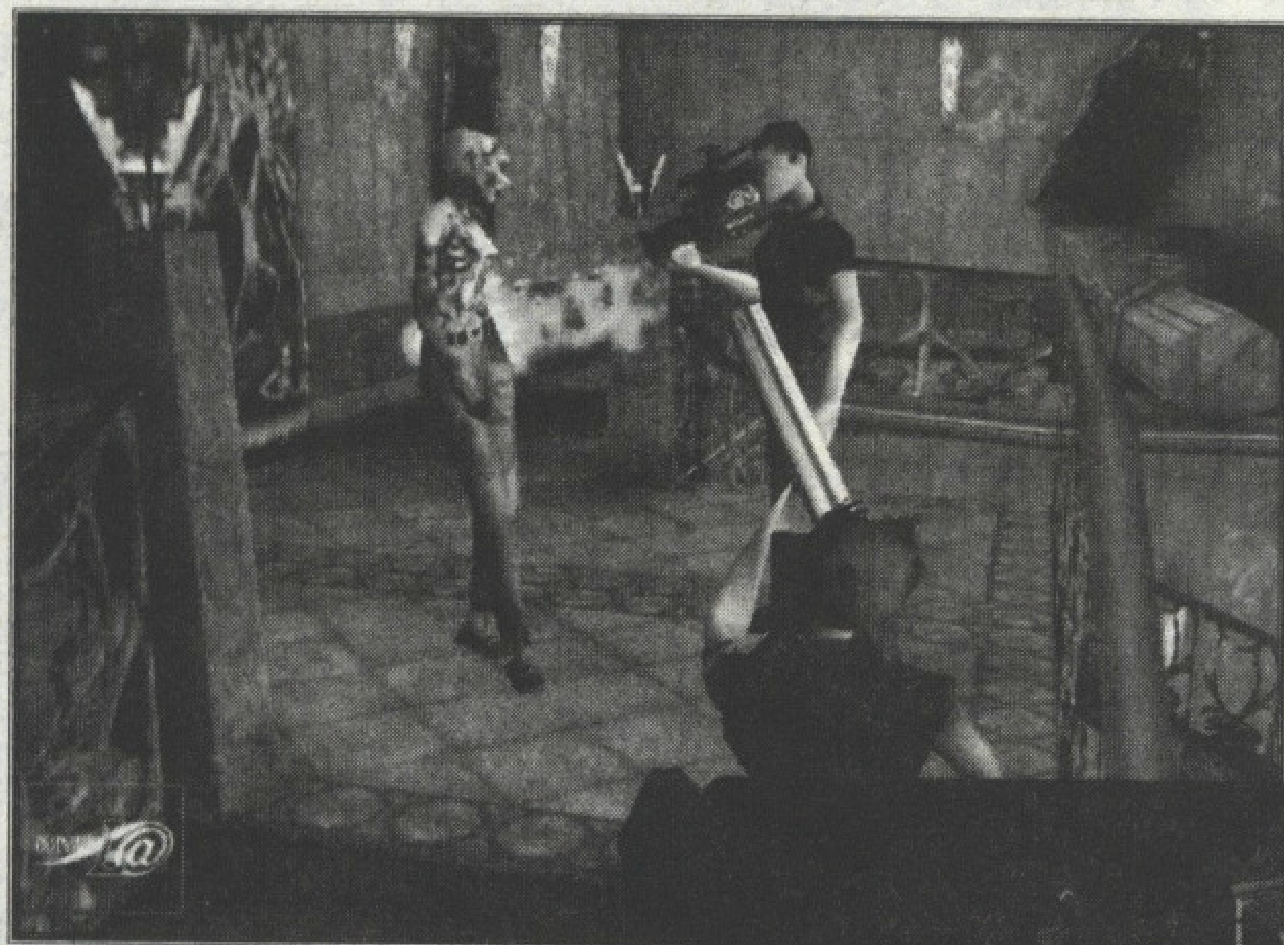


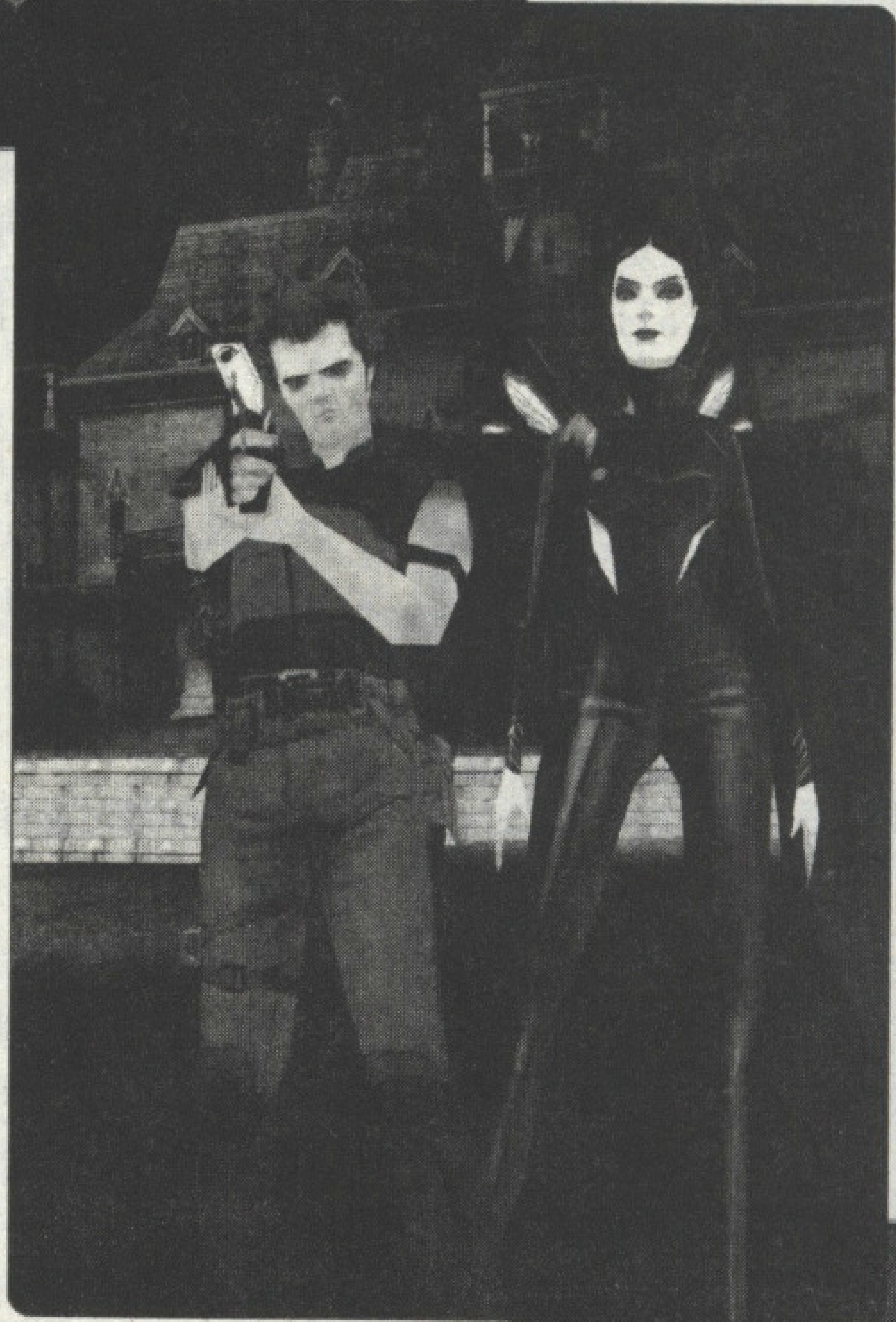
《心魔》是由法国著名的Cryo公司和Gamesquad联合开发的，制作组成员包括了大名鼎鼎的Hubert Chardot，《鬼屋魔影》系列的名制作者，难怪《心魔》和《鬼屋魔影》有许多相似之处。开发者的意图据称是用来讽刺暴力（难道这与欧洲锦标赛期间德国足球流氓打伤法国宪兵的事件有关？），看来这个游戏还有一定的教育意义。法国的游戏公司一向以风格独特而著称，这一点在它们的PC游戏中可见一斑，而《心魔》似乎延续了这一传统。

玩家在游戏中要扮演Dave Cooper——21世纪美国洛杉矶WWWL电视台一个名为“Devil Inside”节目秀的著名外景主持人，该节目的目标是揭示各种离奇古怪的灵异犯罪事件，并以现场转播的方式向观众报道，以获取最高的收视率。在一个万圣节的晚上，Dave和他的助手偷偷潜入了一所荒凉的歌特式大宅“影之门”进行探查，因为最近这里发生了几起令人震惊的谋杀案。不久Dave就发现这所宅子已经盘踞了一些诡异而非常强大的邪恶鬼魂，为了从这里逃出去，他必须解开隐藏在罪恶下面的秘密，并将这些邪恶的幽灵彻底消灭（Dave以前曾经当过警察，惩恶扬善本是他义不容辞的责任）。与此同时，电视机前的观众正密切注视着事情的进展，并且现场的女主持人Jack T Ripper也不忘时时插科打诨一番，甚至在Dave最危急的关头来一段狂歌劲舞，让观众的心情在紧张与舒缓中交替，看来今晚收视率又将创新高了。

既然是跟《鬼屋魔影》和《生化危机》相类似的游戏，自然少不了各种令人恐惧和恶心的僵尸类怪物。估计《心魔》中的怪物种类多达50余种，有低级也有高级，这些维持着玩家在游戏时的紧张情绪和刺激感觉。比如游戏开始不久Dave就遭遇可怕的僵尸袭击。这些怪物的出现常常

毫无征兆，也丝毫没有任何生动的出场方式，它们往往从地上冒出来，或从天花板上掉下来，或从柜子里突然蹦出来，吓你一大跳。一开始玩家就会遇



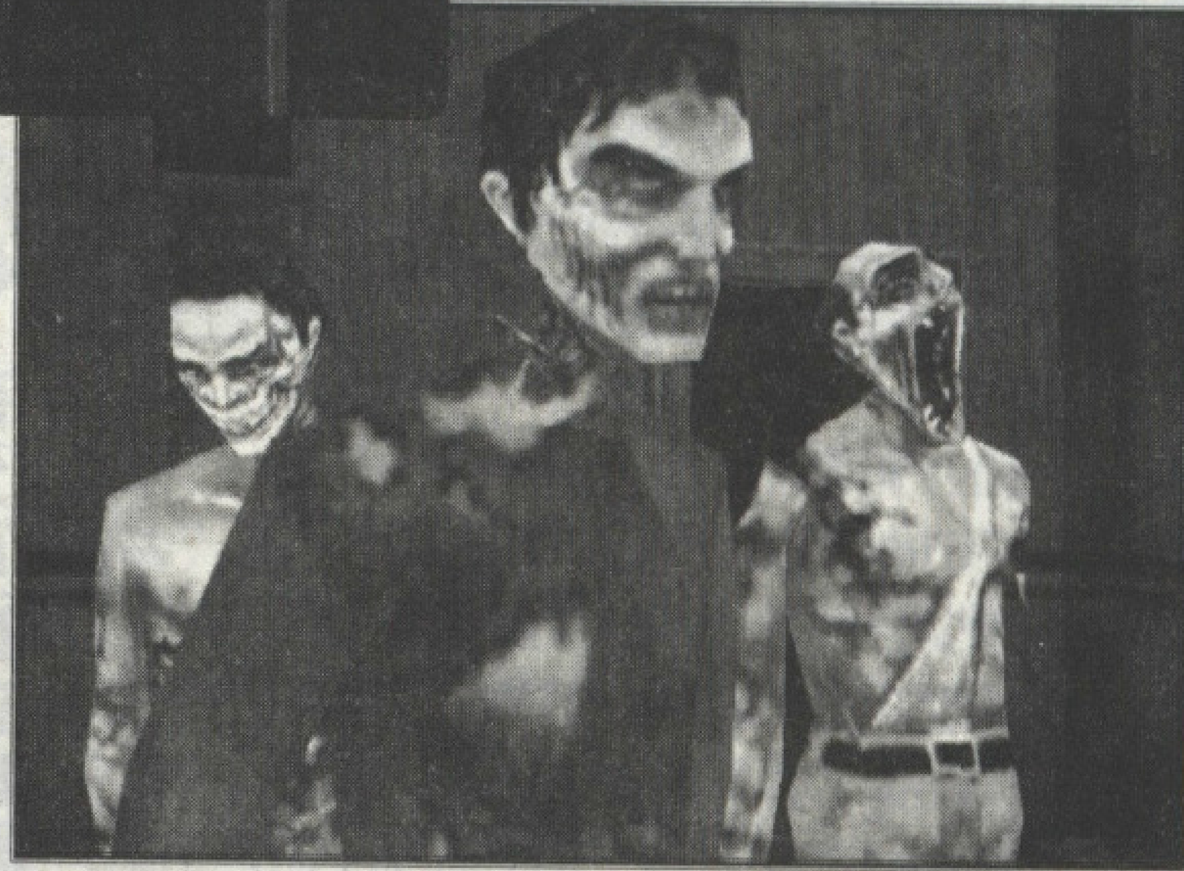


到5个僵尸，本以为往后的数量会逐渐增加，但事实恰恰相反，这种低级怪物的数量反而减少了（法国人的思维好像和我们不太一样），但会出现一些很猛的超级僵尸，它们可不是好对付的喔。

有这么多的敌人，是不是需要一些高超的动作招式才能打倒它们呢？事实上由于游戏的主角是个一般的警察，不是什么Superman，更不是什么Batman，所以不要想象会有什么特技动作，除了一般性的跑、跳、转向、匍匐和翻滚，你甚至见不到类似女英雄劳拉的精彩“雌姿”，比如前后滚翻、侧翻、攀援等，也无法用《生化危机》中的招式来直接打倒怪物。那么主角“克敌制胜”的手段是什么呢？

这里就要说说游戏的一个新奇设定，《心魔》里的主人公Dave并不是他表面上那般英俊甚至带点“朋克”味道的造型，在骨子里，他还有着不为人知的一面，平常似乎没有表现出来，但是等到进入影之门这个充满神秘与未知精神力量的世界后，他的另一面在某些时候就会表现出来。这样当玩家游戏的时候，一开始是前警察Dave，你可以使用手中七种不同的现代化武器消灭幽灵怪物，等到进入某个魔法转化点的时候，你就会完完全全地变成另一个人，变成一个甚至连性别都改变了的恶魔之女Deva！注意与Dave相区分，差别只是两个字母交换了位置，是不是游戏借此暗指一个人的两重性格不得而知，不过同样身为邪恶力量的代表，也许游戏的中文名字“心魔”（英文名Devil Inside）就蕴含着这一层意思吧？Deva的造型以及运动和战斗方式也都完全不同，玩家在屏幕上所看到的，是一个身着羽装的性感魔女，她除了可以跑跳，甚至具有飞行的能力！同样她的战斗方式也摒弃了人间的武器，转而可以使用八种纯精神的力量（也即魔法）来消灭各种恶魔。根据此种设计，玩家将可以在游戏中体验到两种截然不同的游戏风格和感受，这一点想必会吸引不少人。

和《古墓丽影》一样，在游戏的过程中同样需要解决许多谜题，包括拉动杠杆、找寻钥匙开门等等，但相对于《古墓丽影》复杂而曲折的谜题，《心魔》要相对容易一些（我记得玩《古墓丽影》系列时，好多地方非要看攻略才能玩过去），只是有些谜题不太明显，比如有些开门用的压力带很难发现，除非Dave恰好站在它上面。



《心魔》有两个显著的特点。一个是制作者宣称的“跨越性别的界线”，其实就是Dave可以变身

成Deva——不会使用武器但可以飞行和使用魔法的“女魔头”。实际上我认为扮演Dave比较容易一些，Dave能做蹲伏、翻滚之类的动作，并且可以使



用武器对敌人身体造成严重的伤害，虽然弹药有限，包括最初等的手枪都有子弹的限制，但是如果善加利用，相信不会太捉襟见肘；相反Deva只能用魔法消灭敌人，而且魔法消耗较快，在被一群敌人



围攻时十分不利，虽然也可以飞行，但技术上不是很娴熟，当需要上升一小段距离时，Deva的笨拙常令我有些恼火。

游戏的另一个特点是可以选择3种不同的视角：飞行视角（flying camera），摄像机在主角背后上方跟踪拍摄，玩家只能见到角色的背影，或者利用F1键可以在主视角和第三人称视角之间转换；侦察视角（spy-cam），有些类似于《生化危机》；第3种是生活视角（live camera），它是由跟随Dave的摄影师拍摄所得，直播现场的观众就可以看到这个视角，不过这个摄影师有些“泛白”，常常旁若无物（怪物）地在我左右周旋，似乎一点也不惧怕怪物，而在我陷入苦战的时候，他也同样熟视无睹，只是忠实地把我的情况反馈回现场——顺便说一句，现场的Jack T Ripper更加令人愤怒，只等你一命呜呼就好宣布，“今晚节目到此为止，谢谢各位收看，我们下次再见”之类的话，甚至不见她眼角挤出一滴同情的泪水，人情淡薄啊。

作为一款恐怖题材的游戏，所有内容的展现都离不开图像与声音效果的烘托。《心魔》的3D图画在推出后受到了很多人的好评，出色的人物和建筑物造型，出色的光源贴图效果，尤其游戏中各类光影，包括一开始在主菜单时的光标特效，给我留下了深刻的印象，试想在一个阴暗的环境里，忽然见到柔和或者绚丽的光彩从某处显现，这是一种什么样的感受？虽然游戏画面风格更多的偏向暗淡，但中间一些绚丽场景的展现更加令人难忘。

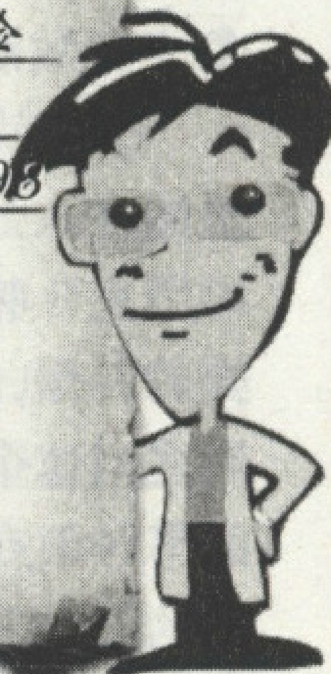
游戏采用背景音乐、音效合一的CD音轨，除开烘托现场的紧张音乐外，有时也穿插了转播现场的动感摇滚音乐，很让你产生啼笑皆非的感觉，至于各种特效音乐，那更是企图让你心脏病发作而后快。不过我印象最深的，还是刚进入游戏时那一声铿锵有力的“The Devil Inside”，当时时值夜深人静，几乎没把我吓个半死，至今心有余悸。

在RPG类游戏风行的7、8月之后，一系列经典动作、冒险游戏续作即将出品，而较早上市的《心魔》，我们不妨把它当作大餐前的甜点先开开胃。

总评 85

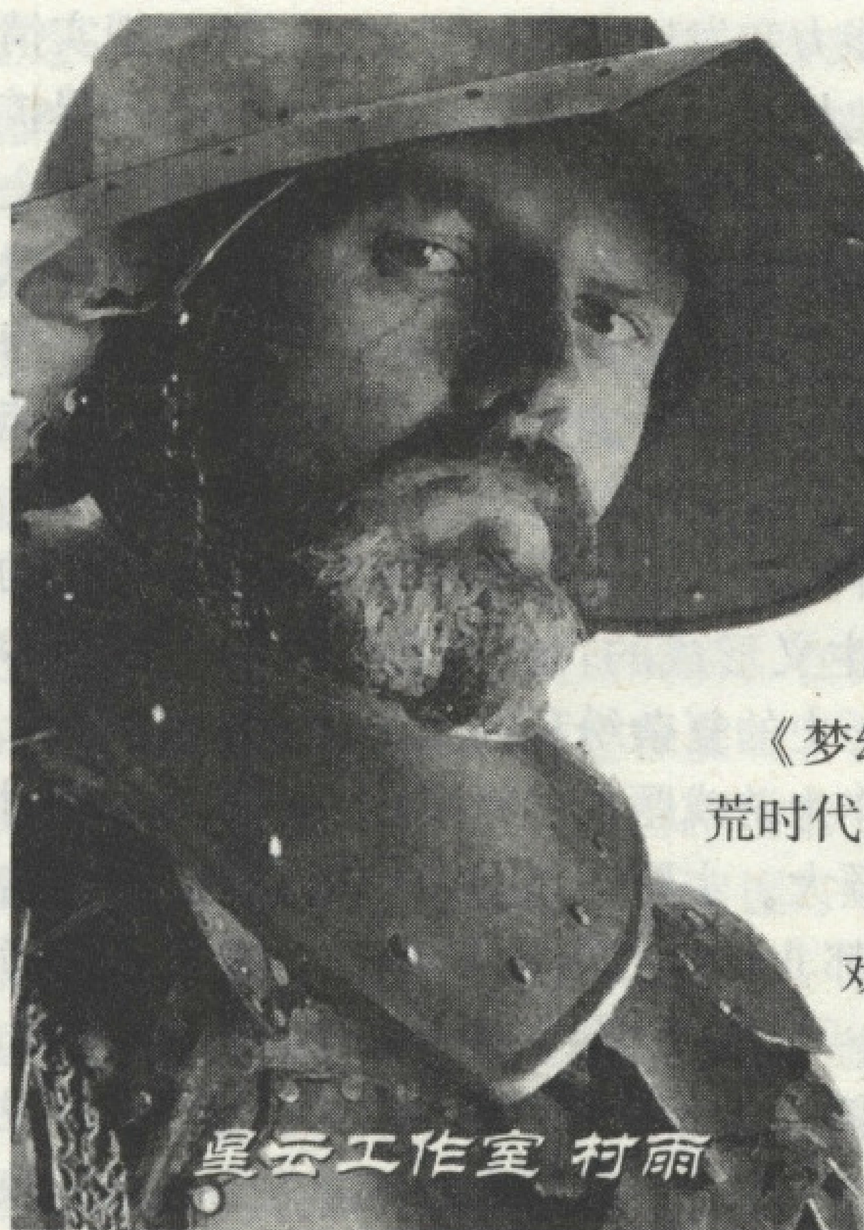
制作	Cryo/Hubert Chardot	类型	动作冒险
发行	晶合互动	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



梦幻帝国 II 拓荒时代

IMPERIALISM II the age of exploration



《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》？

乍一见到这游戏名，笔者还以为它是一部来自日本的美少女RPG，总带个什么梦呀幻呀的，恰好我正是此类游戏爱好者，于是想也没想便把它放进光驱内。谁知，安装界面上却猛然出现了一位不知从何而来的大胡子老头，乍看上去似曾相识，却一时想不起来他究竟在什么地方出现过，后来，看到游戏的英文名称才恍然大悟——ImperialismⅡ，直译过来就是《帝国主义Ⅱ》，真实策略游戏大师SSI的手笔，回合策略游戏迷心目中的经典之一。之所以用现在的名字，可能是为了增添几分艺术感吧。

你或许没玩过《梦幻帝国》这个系列，但只要对游戏资讯比较关注，就应该听过它的名字。的确，自《文明》后，基于真实历史背景的游戏由于要求玩家综合水平较高，因而少有作品尤其是佳作出现；厂商和制作者一方，除了席德·梅尔外，也就SSI对此类作品情有独钟了。《梦幻帝国》系列（为了统一，本文中就叫这个名字吧）由Frog City（蛙城？为什么游戏厂商总喜欢为自己起这样奇怪的名字呢）公司开发，前一阵在他们在最新作品《万神殿》寻找发行商过程中遇到的一些小麻烦中，披露出这样一条内幕：SSI签下《梦幻帝国》的时候，期望的最佳销售成绩在6万套左右，谁知最后销售总额竟然超过了20万套，远远大于预想，同时有力地证明了这个名不见经传小组的实力。

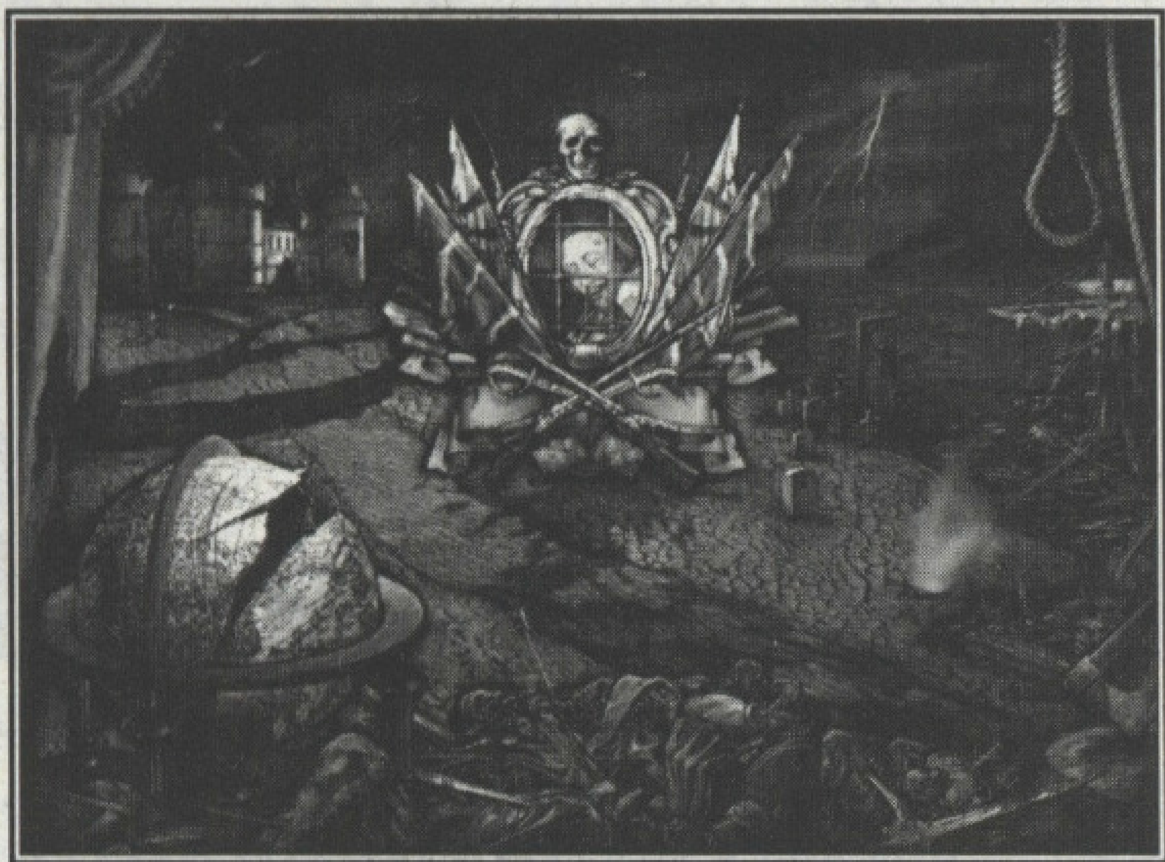
不过，SSI的担心也并非多余，因为《梦幻帝国》所属的游戏类型本身就比较“阳春白雪”，不管是背景之真实、内涵之深刻，还是操作之复杂、指令之繁琐都是无法避免的要素，反过来说也是直接体现其特点的方面。相对而言，对于玩家自身的要求要高得多，并非所有人都能享受到其中蕴含魅力的。记得笔者最早见到翻译为“帝国主义”的Imperialism时，开始还误认为是微软《帝国时代》的另一种叫法，直到安装上以后才发现这两部作品的风格差异非常大，尽管前者不如后者操作简便，紧张刺激；但在战略思想的制定，对全局的控制等方面却要求非常高，有一种独特的魅力，属于那种虽不看中眼疾手快，却要求玩家思维缜密、大局观佳的游戏。不过，欧美的真实历史背景回合策略游戏本身就有操作繁复，指令较多，要求玩者历史知识丰富等不利于被广大普通玩家接受的弱点，最可怕的是一望上去满眼全是铺天盖地的英文，让我这样一个勉强过4级的菜鸟险些吐血，耐着性子玩了两关，就再也坚持不下去了。后来ImperialismⅡ英文版推出后，尽管很多媒体评价说相比于一代在游戏性和操作简便方面进步非常大，但始终没有勇气去尝试，直到——拿到了这个全中文版本。



《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》……是一部基于近代真实历史背景的，以欧洲大陆版图为主直至拓展到世界的，着重于国力发展和海上贸易的，以建立统一世界的强权国家为最终目的的回合制策略游戏。听起来有些摸不着头脑，是不是？其实，简而言之，《梦幻帝国Ⅱ》其实就相当于《三国志》欧洲版，这下大家明白了吧。

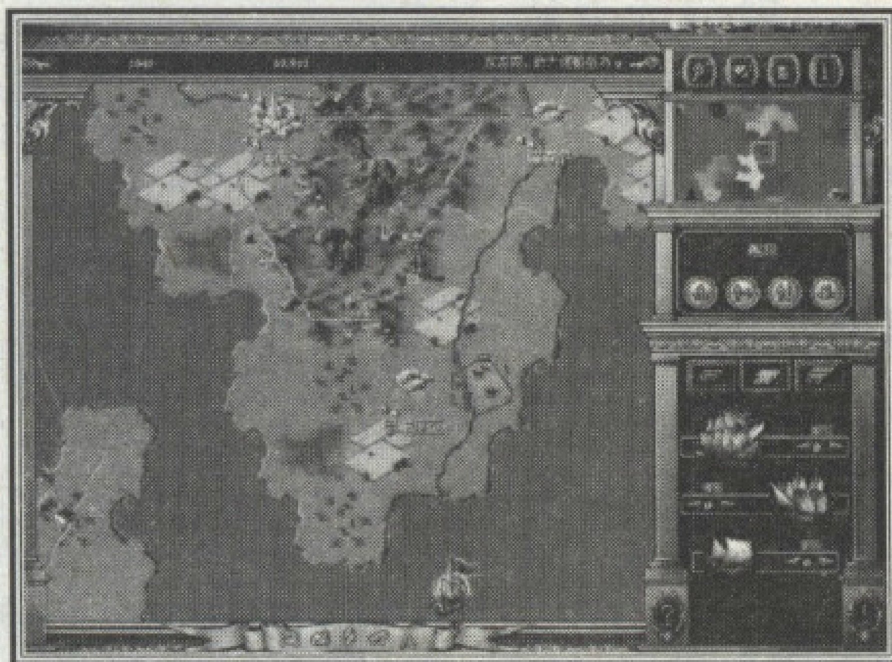
最普遍的看法是《梦幻帝国》系列与《文明》系列的风格最为接近，但笔者试玩后感觉还是稍有出

人，反而有种如《三国》般似曾相识的感觉。先说说游戏背景设定吧：欧洲大陆经过长时间中世纪黑暗和无数次宗教战争（包括臭名昭著的“十字军东征”）的蹂躏，自文艺复兴时代开始渐渐稳定下来进入了休养生息阶段。再往后，资本主义制度从英国开始萌芽并依靠暴力革命等手段逐步取代了封建领主制度的地



位。如果大家中学历史课成绩比较好的话应该还记得，资本主义由于对生产资料的垄断需要和贪婪获取，就必须依靠无限扩张的手段发展，到最后，不可避免地向帝国主义转型。从17世纪初到19世纪末，是帝国主义国家从出现到完全成型的过程，历时约300年，而《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》所要体现的，正是这一段时期的历史。

现在大家看出它与《文明》的不同了吧，后者属于大而化之，更看中人类文明顺延发展的过程以及各种重大历史事件、发明、产业对社会的影响；而前者限定于某一特定历史时期，更具体一些，主要通过国与国错综复杂的关系来为游戏“牵出”一条主线，不管是内政也好、贸易也好、战争也好，全是为了国家的扩张服务，走的正是类似《三国志》的路子。



有趣的是，《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》连一开始出现的欧洲版图也与《三国志》系列中的地图颇有几分神似，同样，玩家也是扮演不同的……这回不叫“诸侯”了，改叫“国家”，包括“日不落帝国”英国、大革命后的法国、异军突起的奥匈帝国、争夺了数个世纪海上霸权的葡萄牙、西班牙、世界性海上贸易的先行者荷兰……整个就是一部欧洲近代史的舞台。

与《帝国时代》有些相似，《梦幻帝国Ⅱ》中不同国家有不同的发展侧重和专长，做到知己知彼非常重要。国家的能力和发展特点与历史上同期的现实情况是一致的，比如英国着重发展综合国力向全世界扩张；荷兰人则以贸易为先，光是郁金香就开放到了全世界；西班牙和葡萄牙则是典型的《大航海时代》风格，依靠政府“默许”的海盗以及官方舰队肆虐于海上……惟有扬长避短，才能作到事半功倍，否则只能是事倍功半了。

发现——开拓——征服的过程，加上贸易手段的运用，是帝国主义形成的“标准步骤”。说起来容易，但这一段历史的复杂纷乱程度可能会超乎许多人的想象。把它作为游戏题材已经简化许多了，可相对来说难度还是颇大，主要原因就在于拟真度较高，这样，很多方面都非常细致，都需要巨细靡遗综合考虑。除了探索、开垦、建设、战争这些日常行为外，与其他文明国家甚至与未开拓地区的土著进行贸易发展本国经济，以及征服一些较小的国家作为殖民地掠夺资源也是资本主义社会初期的家常便饭，事实上，这种形式的“兼并”本身就是帝国主义扩张的主要手法之一。

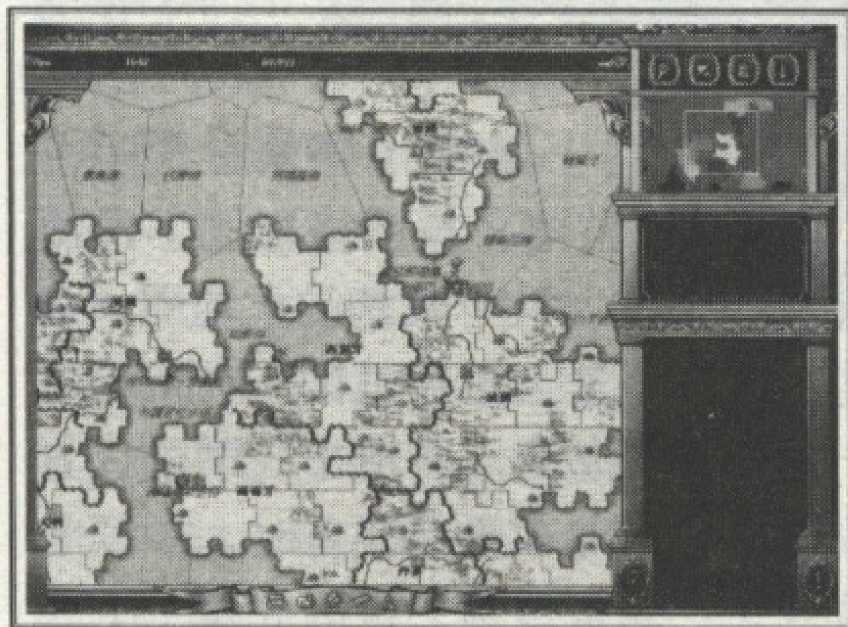
说的详细一些，举个例子，回合制策略游戏资源丰富的特点在《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》中体现无遗。木材、谷物、肉类、铁、铜、锡……应有尽有，绝非即时战略游戏中多则3，4种，少则一两种可比。如何合理发展、搭配利用资源非常重要，笔者就不止一次发生过因为缺乏某种必须的资源，比如铁、谷物、木材等使整个国家的发展陷入停滞甚至瘫痪，而此时其它某些产品却有可能生产过剩的情形，由此可见要玩这部游戏“经济头脑”的重要性。这只是一个侧面，很多地方都将这种“丰富”原原本本地表现了出来，当然，事物都要一分为二看，也正是过于丰富的方面让很多玩家知难而退——不过留下来的，肯定是真正的铁杆策略游戏迷了。

《梦幻帝国Ⅱ》是一部很难写出攻略的游戏，因为每个人扮演君主时所使用的策略和侧重点都肯定不会雷同，不过，万变不离其宗，基本手法是不变的，如果归纳出一个简单的脉络来，那就是探索（比如派出探险家勘探矿物）——生产（包括很多方面，比如让劳动者开垦农场、进行畜牧养殖、开采矿物等）——建造（最重要的是道路，必须让工程师把道路修得四通八达才能让经济“活”起来）——贸易（原始财富积累的手段之一，同时也是资本主义社会的重要特

征之一）——发展（特别是科技，谁落后于工业革命就等于落后了时代）——战争（没有战争怎么能叫帝国主义？）——征服（统一全欧洲乃至统一全世界一直是帝国主义的美梦——虽然是痴心妄想）。不同于即时战略游戏，《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》中发展和贸易的份量明显重于战争，《孙子兵法》有云："不战而屈人之兵，善之善者也"，与之有异曲同工之妙。特别是贸易，在你征服四海，国力强盛到一定程度后，贸易便向多重性发展，直至成为剧情的主要方面，可以说，谁能把贸易掌握好，谁就能掌握整个战局——不幸的是，掌握贸易恰恰是这部游戏最难的部分，想想《大航海时代》吧，光荣使用了整个一个系列来演绎海上贸易，在《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》中，谁又能忽略它们的重要性呢？



"科技"永远是人类文明发展的重要推动力，《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》里面当然不可能不出现。在早期，策略模拟游戏总是单纯的靠物质堆叠来判别胜负，而在这部游戏中如果没有科技帮助的话，恐怕任何人都寸步难行。你可以自由选择自己想要发展的科技，不过，众所周知，任何科技的发展都是要大量金钱和时间（在游戏中是回合数）作代价的。不过，一旦开发出来，它能为你带来开发时所付出的数倍甚至数十倍回报，如此低投入，高产出的好事没有理由不去做，更何况很多技术假如你不发展，不要说征服世界，就连在欧洲立足都很难，这，就是科技的重要性。



海上是欧洲各主要资本主义国家发家的"大本营"，这一点在游戏中体现得尤为明显。特别是当玩家选择西班牙、葡萄牙这样"靠海吃饭"的国家时，探索过程几乎全在水面上完成。假如能开拓新世界（比如哥伦布发现新大陆）并征服，你的资源就会大大增加，随之而来的就是产品和财富的增加以及国力明显强盛。有了探索，有了生产、技术和贸易的稳步发展，你就有了争夺霸权的资本，而接下来的，则难免摩擦与战争了。

《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》虽然是一部以"征服"为主的作品，但并不支持穷兵黩武，如果你想模仿许多即时战略游戏进行"闪电战"或者"速战速决"的话，那么肯定会死得很惨。除非实力的确能给对方以瞬间的毁灭性打击，否则一旦成为持久战，你的国力将迅速衰减下去。因此，多使用怀柔政策，"胡萝卜加大棒"才是最行之有效的办法（怎么听起来有点像如今的美国佬……），迫不得已需要打仗时，最好以防御的姿态出现，即便进攻，也要拉动盟友（最简单的就是利用土著协同作战），记住，在考虑胜利之前，永远应该先想到失败的后果。

来说说表层的东西吧，比如画面……虽然朴实的2D风格与时下无数号称"惊世骇俗"的作品无法相比，但SSI游戏的一贯风格就是重内涵轻表象，这一点老玩家都是知道的。音乐还不错，颇有16、7世纪的遗风，让玩家在激烈的征战之余头脑也能得到放松。游戏AI设计得很好，这也是SSI出品所有游戏的招牌，电脑对手总会设法让你好好体验体验腹背受敌、内外交困到底是什么味道。

总之，与一代相比，《梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代》已经有了非常大的进步，虽然模式所限，难于作到激烈刺激，但赋予玩家的那种运筹帷幄、指点江山的感觉亦不是每个游戏都能具备的，这也是在即时战略铺天盖地横行的今天，它能存在下来并且活得很好的最直接理由。

总评 83

制作	SSI/Frog City	类型	回合策略
发行	晶合互动	语言	中文/英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





在网络盛行的资讯时代，游戏也早已开始使用这项利器，让玩家不再只是坐在家中自己和电脑进行游戏。你可以借着网络和其他人一同拼杀或是冒险，从而达到游戏无国籍的境界。

中华网络公司在这一股潮流下，于两年前着手开发图形网络游戏——《网络三国》，如今终于问世了。这是第一套完全由国人自制的游戏，选择的主题也是国人相当感兴趣的三国故事作为背景，据称不久还会有其他国人感兴趣的游戏上市，至于是什么，仅透露有关游戏和“武侠”有关，请各位玩家自行想象哦！



这一套筹划两年方上市的《网络三国》，预计发售于全球8大地区，预计发行超过50万套，因此也可以说是第一套“全球性”的图形网络游戏。中华网络公司计划与全球各大网络服务提供商（ISP）合作，将服务器架在各大厂商中，因此各地的玩家都可以连上自己的网络服务供应商直接进入游戏，而不会因服务器间的资料转而导致品质不良，目前玩家的结果可以“走路像在飞，攻击像抓狂”，大部分玩家都被连线的品质给吓倒，丝毫感觉不出这个游戏资料是经由网络来传输的，像是单机版的游戏一样。

在游戏中，玩家需要扮演一个国家中无关紧要的人，经由自己的努力和训练，成为国家的大人物，进而颠覆三国的历史，你可以帮助刘备称霸西蜀，也可以帮助吕布不被曹操消灭，当然你更可以发动战争，去讨伐那些“不义”的诸侯，成为三国时代的霸主。此外，玩家也可以和三国著名的100多人一起进行游戏，带着刘备去三顾茅庐，看看孙刘联军如何在赤壁大破曹操，当然你也可以帮助曹操在赤壁不被孙刘击败。总之，游戏创造了一个完整的三国世界，而玩家就是其中的一份子，如何在这个世界中生存就靠玩家自己了。

《网络三国》可以选择的职业多达8种，再加上升级一共有24种不同的职业，每一种职业的能力都有差异，都会影响游戏进行的过程及乐趣。玩家可以每一种乐趣都尝到，并且可以累积以前职业的能力，游戏的制作者特别设计了继承系统，玩家可以结婚生子，或是买妾生子的方式来培养下一代，而后再将自己所有的能力给他，就可以利用不同的职业来进行游戏了！官方资料推出两个月后还会推出任务补充包，也就是会增加8种角色，职业可以选，更增加了游戏的乐趣。

中华网络公司认为目前引进的国外同性质游戏都以256色2D来制作，如今已经进步到3D的阶段还让玩家玩2D制作的游戏实在是不行。因此，《网络三国》在影像上使用3D建模全彩的方式制作游戏。《网络三国》的游戏地图拥有13张4D×40个荧幕的大地图，43座城池，无数的房子，这些量远远超过国人自行制作的任何一套游戏，这一切都是为了营造出三国时代真正的感觉。此外，每一种职业在重新装备时，玩家的角色图像都会跟着变化，非常传神。也因此每一个人物到后期长得都会有些许的不同，而不会看到所有的人物都长得一模一样，光从这种小地方就可以知道中华网络公司服务玩家所尽的心力，期待给玩家不一样的感受。

《网络三国》在网络上创造出三国时代的感觉，特别是在音乐方面的表现，甚至可能会推出音乐片。此外《网络三国》的声效方面也很特别，除了一般打斗声音外，动物都会发出相应的叫声，甚至回到家中夫人会欣喜地上来问候：“相公，你回来啦！今天累不累啊！”等语音。在野外行走时还会不时听到虫鸣鸟叫；每当天亮时，还会有公鸡来啼更，可以让玩家充分融入游戏之中。中华网络公司原本计划发行3CD装游戏，但是考虑玩家硬碟空间所以将音乐音效部分

The Romance of Three Kingdoms Online

做了处理，最后以2CD装发行，因此也失去一些不错的音乐品质，但是将来会以完整的版本提供给喜欢《网络三国》的玩家欣赏。

优缺点

一、第一套从服务器到客户皆由国人自行开发的软硬件网络架构，此特性使得未来与硬件结构配合时能有更大的弹性与最好的执行效率。

注：当前华人所开发的千人上网游戏皆由MUDOS为服务器核心并在客户端加图形、声音化包装而得，这有4大缺点：

1、MUDOS必须以Client/Server端架在网络上，无法使用在单机上。

2、MUDOS有版权争议。

3、MUDOS的网络架构固定，无法配合网络架构的调整，这使得未来被淘汰的几率大增。

4、MUDOS需要解译过程，执行速度较慢。

二、服务器端到客户端实时将BIG5码与GB码转码，使得全世界的华人玩家沟通甚为方便。无论对方输入简体字、繁体字还是英文，均能实时转码，如此一来架构下的游戏将成为真正跨平台、没有文字隔阂，为有史以来市场最大的中文游戏。例如：对方WIN版本我方WIN版本，我方见到对方的信息。

简体版　繁体版　繁体字　英文

简体版　英文版　英文字（或繁体字）、英文

简体版　简体版　简体字　英文字

繁体版　繁体版　繁体字　英文字

繁体版　英文版　简体字（或繁体字）、英文

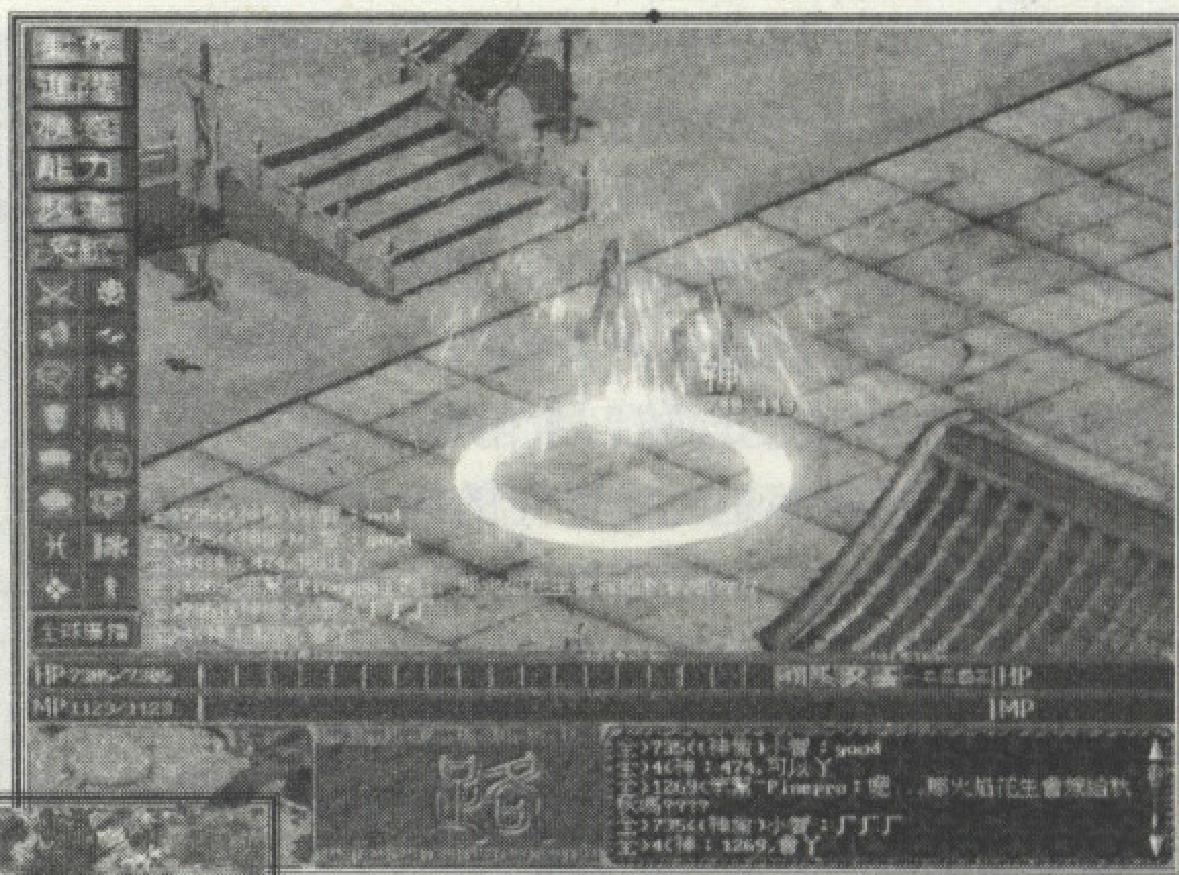
繁体版　简体版　简体字　英文字

英文版　任何版　英文

三、一般网络游戏以点对点通讯（Peer to peer）方式进行网络联机，最多只能提供8人同时联机，而且执行的效率也会因为作为服务器端的玩家联机质量受到影响，中华游戏网所采用的Client/Server架构可以提供万人联网的功能，且服务器放置于ISP机房，可确保提供最佳联机质量，让世界各地不同的玩家都可以在最快的速度下进行联机游戏。

四、可将Client/Server程序想结合以开发出单机版本，亦即此架构下的万人上网游戏将可不上网的情况在个人计算机上执行。

五、可依网络硬件机动性调整游戏内部传输协定，机动性非常强，特别在网络速度快慢不同的国家



可调整架构以获得最好的执行效率。因此如果是在MUDOS的架构下，由于Server端的MUDOS已固定，因此日后的调校机动性会很差。

六、单机版游戏只能一个人进行游戏，网络游戏最大的特色在于实时的交互性极高，可以跟全世界其他的玩家同时进行游戏，此时玩家面对的不再是冰冷的人工智能，而是最精密的人脑，游戏的复杂度及乐趣将提高数十倍到数百倍，彻底颠覆传统的单机游戏。

在现在国外游戏充斥市场的环境中，第一套中国人自制的以三国时代为背景的多人网络连线游戏是否可以冲出重围，国人自制网络游戏是否能籍此一口气打入国际市场，我们就拭目以待了！

总评　81

制作	智冠	类型	图形MUD
发行	智冠	语言	简体中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



如果你是个学生，是否曾经因为铁路交通阻塞而迟到？如果你是商人，是否曾经因为汽车抛锚而无法参加一个极为重要的会议？如果你是热恋中的青年，是否曾经因为汽车晚点没有赶上情侣的约会？如果你是一个重病在身、生命垂危的病人，急需赶到医院就医，却是否因为司机超车被交警拦下来询问而恼火？如果你是……铺天盖地的问题扑面而来，只因为我们身在城市，只因为城市的公共交通一直是个挥之不去的噩梦，一个我们想要逃避却又无法逃避的噩梦！学生要上学，工人要上班，情人要约会，社会要运转，人类要生存，地球要自转，太阳要公转，宇宙要膨胀……所有的这些都是无法避免的问题，就跟拥挤的城市交通一样，居住其中的人们不可避免地要面对它，去适应它，有机会就努力改造它。



现在，德国JoWooD公司的《交通巨人》（Traffic Giant）赋予了我们玩家这种权利，这种可以让一个虚拟世界的城市顺利运转或者瞬间瘫痪的权利。作为一款模拟经营策略类游戏，单从名字看我们还不太清楚到底它是要我们进行哪种交通运营，铁路运输？海运？航运？或者是从地球到月球的太空往来？如果都不是，那就应当是公路交通了，否则总不会要大家搞个骆驼队穿越丝绸之路吧？不要再猜了，游戏包括的不但有城市里的公路交通，也包含了有轨电车、悬空列车或者城市之间的铁路往来，除了空运，我看也差不多了，足够大伙儿忙乎一阵子的了。

有关交通的经营模拟游戏，我看大家接触的也不少了，但给我印象最深刻也最早的就是《运输大亨》（简称TTD），这里面你可以尝试公路、铁路、海运和空运多种运输方式，从DOS时代开始就成为此类游戏的经典与里程碑，此后又出过不少的“大亨”类作品，但是我心已有所属，直到这次JoWooD的“巨人”类作品的出现，才让我的心重新又活了起来。

首先从游戏画面来看，《交通巨人》没有采用3D造型，而是老老实实地用上了略显“古老”的2D图画，但这恰好正是我的favorite最爱。因为我个人一直认为此类游戏用2D足矣，足够在现在的中档机型上精美地表现出地理和城市环境，况且人物的造型也没有必要细到可以数出头发的根数。《交通巨人》在这方面做得很好，虽然是2D画面，但是玩家可以把分辨率从800×600上到1280×1024，使游戏的场景达到了非常细致和精美的程度，尤其是画面中的野外环境和城市布局与造型都追求真实的效果，多达500余种建筑类型更构成了丰富的城市画面，加上很令人舒适、不容易产生疲劳感的45度俯角视野，很容易让人产生身临其境的感觉，并能愉快地进行经营活动。游戏跟大多数此类游戏一样，也有三级的缩放功能，玩家可以自由地放大或缩小地图，从整个地图的全景到城市建筑的细节，都可以轻易地一目了然，可以说，因为有了良好的画面，才吸引我进一步地玩下去。

模拟经营策略类游戏的“龙头老大”可以说是《模拟城市》系列，而交通类的模拟游戏似乎还没有一个堪称“大佬”的角色，这可能是因为单纯的交通经营内容比较单调，没有足够的耐玩度，比如去年的《铁路大亨》就必须用上复杂的经济与金融方面的规律来“迷惑”玩家，其单独的铁路建设几乎是苍白如雪，没有一点吸引人的地方，而其它此类游戏同样没有激起玩家多大兴趣。私下里，我还是认为《运输大亨》足可比拟，想当初这个游戏陪伴了我和周围无数玩家无数个日日夜夜，甚至在好几年后的今天，也时时有拿出来再玩的冲动，至今我的硬盘里还有这个游戏，不过要把这样高的荣誉给一个同样上了年岁的游戏，也是我们这些新生代所不愿看到的，我们唯愿新的游戏出来将它代替。现在的《交通巨人》，就被我赋予了这个重任，但是不知道它能不能胜任？

在游戏方式上《交通巨人》有一个独出心裁的设定，这就是你可以从两种游戏类型里选择一个来玩，

不是说单人与连线方式的分别，虽然游戏同样具有连线功能，并最大支持四人的连线作战，玩家可以携手对抗电脑，也可以互相竞争，以至于把城市交通弄个乱七八糟。我们所说的两种游戏类型是就单人模式里而言的。玩家无论是选择单人的过关战役模式，还是可以无限发展的单地图的“无止境”模式，都将面对一个选择：是做一个唯利是图的商人，还是一个政府的交通部官员。如果你是一个私人公司老板，那么你所有为城市交通发展做出的工作都是为了赢取更多的利润，这时游戏里就会出现竞争对手跟你竞争，各种颜色的交通站点和线路遍布各地，而你为了达成胜利的目标（过关模式里），将必须采用各种手段排挤和打倒对手；如果你是政府派来解决交通问题的官员，那么环境就宽松得多，没有什么竞争对手，你只需要科学规划，合理分配资源以满足生活区、商业区和工业区不同的交通运输需求，尽你所能地为民众解决好交通问题，而这也将是你的政绩，成为你拉取选票的资本。所以，选择谁就看玩家的理想是什么了。



经营类游戏的一个特点就是游戏的无限性，你可以无限地将游戏进行下去，没有必要的胜利条件，经营就是乐趣。但是这类游戏最可能致命的地方也在这里，如果游戏的经营毫无特色、毫无乐趣可言，那么想要让玩家无限玩下去只能是痴人说梦，并极有可能因此受到玩家的谴责，《交通巨人》因为有“无止境”模式，因此也不可避免地要接受玩家的考验。那么我们来看看游戏具体的细则如何。

在游戏一开始，一般都是资金有限，所以大家都要以公交事业开始，确定一条可以盈利的线路，购买分别跑来回的两辆汽车，然后就是等待盈利。这一点跟《运输大亨》类似，但是相比于TTD枯燥的等待过程，《交通巨人》里你可以做很多的事情。地图上所有的城市都力求反映出真实的城市生活，多达数千乃至上万的人口不愁没有客源，所以发展的市场非常广阔。城市的建筑各有特色，而你可以通过点击此类建筑，了解建筑里人们的需求，进而为制定新的汽车线路或者调整已有的线路做准备。散布在各城市街道上多达千人的步行者同样不但是你了解情况的对象，也是你得到乐趣的方式之一。比如有个家伙向你抱怨乘汽车太慢太麻烦，想要改乘有轨电车，可是又嫌价格太贵，不能忍受。这时你该怎么办——如果你已经有有轨电车的话，降价是官员的做法，而打广告大力宣传有轨电车并鼓动大家购买昂贵的车票就是商人的本性了。

等到资金积累起来，就可以继续开通更多的线路，然后是开辟有轨电车、悬空列车，以及城市铁路等，但是因为铁路站要涵盖尽量多的地区才会获得更多的客源——跟《运输大亨》完全一样，所以有时候你将不得不拆除部分零星的房屋，但是切记要避开重要的地方如古迹建筑，否则昂贵的拆除费用让你吃不了兜着走。而如果有竞争对手介入，那么游戏的乐趣也会提高，不知道还能不能用火车头或者汽车干扰对手的运输呢？就像曾经在TTD里那样。

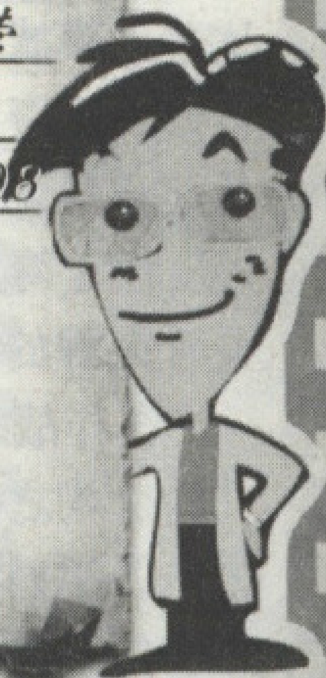
另外游戏里同样有意外事件发生，虽然不会是什么飞碟突袭，或者外星人侵，但是如果突然来个要在本地举办某次体育盛会，那么城市的交通立马将要吃紧，这时候就要看你的“英雄本色”了。我想，如果中国申奥成功，恐怕也将面对这个巨大的难题呢。

从这些方面看来，游戏似乎跟《运输大亨》有很多的相似之处，不过TTD更多地是将乐趣放在了山野之间的铁路修建上，而《交通巨人》将要更多地令你在繁华的都市里体味生活，并为生活服务，以多种交通方式服务于大众，完成你“城市运输工”的角色，让城市能够顺畅地运行。我想，如果达到这一境界，那么你也就不虚此行了。

总评 79

制作	JoWooD	类型	模拟经营
发行	JoWooD	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





游戏赏析

编者的话：《家园》可以说是1999年最成功的RTS游戏。在《命令与征服Ⅱ——泰伯利亚之日》让大家失望不已的时候，《家园》用它真3D的图形引擎、华丽的图像和音响效果、新颖体贴的操作、高超的AI设计和极强的可玩性给了所有RTS迷们一个巨大的惊喜。时隔一年，Barking Dog Studio取代原来Relic旗下的Vancouver, B.C.制作了《家园》的独立资料片《大灾难》。从游戏各方面的表现来看，更换制作公司并没有影响作品的设计风格，《家园——大灾难》除了保留了原作的各种优点之外，在操控系统、游戏平衡性等方面都有可喜的改善。



北京 GLAMOUR：首先游戏在原有的种族之外增加了一个类似星际中虫族的兽族（Beast），这个种族可以同化其他种族的各种单位并吸收他们的科技，是一个与前作中的种族完全不同的新类群。兽族的设计虽然有模仿暴雪之嫌，但的确改变了前作中不同种族的科技和飞船雷同的现象，而且在我看来不同种族之间的实力也基本平衡，因此给游戏特别是联线对战的多人模式带来了更加灵活的选择，玩家完全可以根据不同的种族选用不同的战术来战胜对手，因此弥补了《家园》作为RTS游戏在多人对战模式上的不足。另一个比较仿效星际的地方是游戏中也设计了战场迷雾，没有被探开的地方都隐藏在黑雾中，这一点对多人对战模式的影响显然也比单人模式更大一些，迫使玩家不得不经常使用探测器来寻找资源。在操控系统上新引入的时间选择模式是让我感觉比较爽的一个优点，现在你可以将游戏的速度设定得比过去快8倍，大大减少了在《家园》中过关时无聊的等待。

在作战单位上感觉是翻天覆地的变化，除了新引进的兽族之外，原来的作战单位差不多都换了个新面貌，最明显是把《家园》中的采集船、救生船和修理船整合成了一种工人单位，现在不用造3种舰只，只需要为工人研究出不同的技术就行了，感觉操作方便了许多。

科技树也得到了简化，不用为了得到一个高级飞船而研究一大堆科技。现在所有的科技被分为了修理救护、工程、高级工程、护甲和武器5个部分，玩家可以同时独立的进行五个部分的研究。

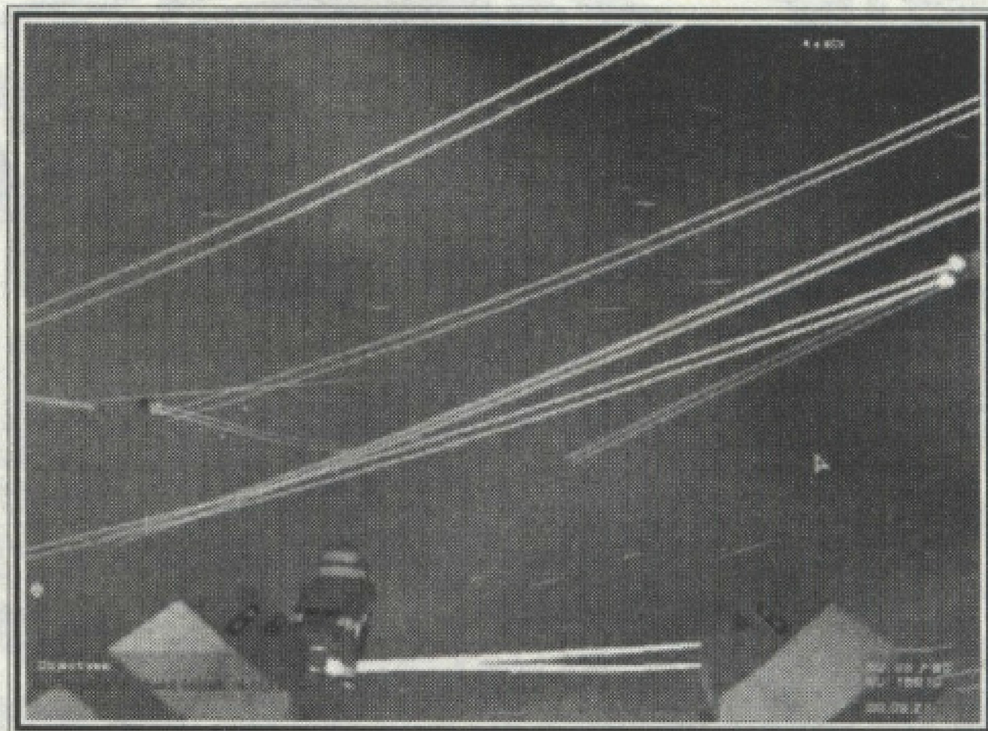
游戏的图形引擎完全保留了前作的辉煌成果，只是在图像细节上渲染得更加细致。给人的感觉是所有的战舰在外型上更加对称协调，而在《家园》中从某些角度看会有扭曲的感觉，在这个资料片中则完全感觉不到。画面背景中的行星以及宇宙中那种尘埃的感觉都处理得恰到好处，可以说是所有星际战争题材的游戏中最能够给人真实太空感觉的图像了。其它什么爆炸的光影效果、战舰移动的场面以及镜头切换等等，《家园》差不多就已经做到顶峰了，这里就更不用说了。

上面说的只是游戏中给我感觉比较明显的一些改进，总之《大灾难》给我的感觉是比《家园》进步了许多，尤其表现在操作上的简化以及战术更加多样化，多人对战将更加富有乐趣。照这样的发展势头，《家园》系列一定会成为RTS的另一个高峰。

北京 志云：说起来当去年即时战略游戏《家园》正火红半边天的时候，男性玩家里安坐不动的就有我，不是真的对此无动于衷，因为在此之前，已经有个朋友把D版的《家园》安装在了我的机子上面。虽然游戏的画面确实恢宏而壮丽，感觉就像一首宏大的史诗在眼前流过，但是同时眼睁睁地看着自己可怜的Riva TNT显卡在呻吟，以及硬盘发出的可怕的声音，令我至今不敢回首，而朋友，也在数次死机以及越来越慢的画面换帧速度里败下阵来。可以说，《家园》在我的记忆里同时留下了美好和恐惧的东西，只要自己的“爱机”一日没有升级，我就一日不敢奢谈太空战争，引颈长叹矣。

一晃年余时光溜过，《家园》资料片《大灾难》的推出令我感觉前后不过时隔数日，游戏却已经真真切切摆在眼前，成为战争迷们庆幸的日子，而我，也再次领略到了游戏在把战争演绎为史诗时的壮丽画卷，可以说，这些日子来我对游戏的评价就是：赞叹、赞美、赞赏、赞扬……不过也还是有遗憾的，游戏对硬件的要求还是那么的令人恼火，常常令我生出要砸了电脑的冲动，不过这件事是永远不会发生在我的电脑身上的，除非……游戏公司肯给我买一台……

同时游戏还尽量将体贴玩家的内容加进去，比如优化了原本就很杰出的画面视角控制，使你可以细致地观察敌我双方的舰队，比如加入了对游戏速度的调控，可以最多在8倍普通速度下快速经过时间流逝……



北京 PUPPY：如同好莱坞喜欢拍经典影片的续集一样，游戏制作公司也热衷于发行资料片——特别是广受玩家欢迎的游戏。但许多资料片粗制滥造，很难与原作媲美，所以当我拿到《家园》的资料片《家园——大灾难》（Homeworld：Cataclysm）后，心中不敢有一丝的欣喜，因为《家园》曾是一款让我爱不释手的游戏，而且还被誉为99年度最佳即时战略游戏，我真害怕《大灾难》会让我失望。直到当我进入游戏后，才发现一切担忧都是多余的。

《家园》的制作小组原本是Relic，而这次Sierra将资料片的开发任务交给了Barking dog，不同的制作小组这使得续集在风格上与原作相比有所变化，而这也是我所盼望的。在《大灾难》中，玩家要控制Somtaaw舰队消灭来自神秘星球的危险力量——The Beast，这种异形生物会像病毒一样感染战舰，并按照它的意图将其转变。这样的故事情节使我在激烈的战斗之余，还多了些紧张刺激的感觉，就像在看《异形》一样。

《大灾难》中增加了一些新的飞船战舰和威力强大的武器，这是最让我兴奋的地方。虽然开始时我控制的只是一艘普通的采集船，但随着游戏的发展，我可以将它升级成一艘超级飞船——它的威力简直让航空母舰汗颜，而且战舰本身就是一个完善的兵工厂。战舰内部有好几种船舱，每种船舱都独立完成各自的任务，诸如升级战舰引擎、提高装甲的防御能力、研发各种新技术等。在这些之中，我最感兴趣的是武器舱，在这里我可以研制出一种威力足以惊天地泣鬼神的终极武器——超级重炮，它可以将视野以外的目标击成粉碎，而它发射时强大的冲击波，让我感到剧烈的震撼。

在《家园》中，游戏的画面就曾给我一种惊艳的感觉，让我至今仍难以忘怀，而《大灾难》可以说是“青出于蓝而胜于蓝”。在深邃的太空中，一个庞大的舰队正平静而缓慢地向目的地进发，配上出色的光影效果和身临其境的音乐，让我感到有如史诗般壮美。而且每艘飞船都极为细腻逼真，用一件杰出的艺术品形容也毫不为过，以至我更愿意把他们放在陈列室里细细观赏，而不是让其在战斗中被敌人无情的损毁。

好了，废话就不多说了，我已迫不及待地要去指挥我的舰队，让可恶的Beast从宇宙中彻底消失。

编者的话：临走再聒噪几句游戏的好话吧。作为资料片，《大灾难》除了保持优良的画面效果，更对游戏各方面作了一些比较重大的改动，一代的fans们为了适应这种变化，看来又要“恼羞成怒”几回了。个人感觉影响较大的变动包括在战斗时引入雾的效果（RTS游戏的共有特征）；单人战役模式里所有的单位都发生了变化，以往熟悉的各种作战单位，这次将难以见到，而且还新增了一种可以变形为任意东西的单位Mimic；甚至原来分别用于采矿、维修和急救的单元这次也被合并成了一个，用Worker来统一执行；出现了新的科技，以及科技的研发方式也有了变动，而且单人与连线方式里还不一样……总体印象是制作人员想要将游戏变得更有趣味一点，也更加激烈。

总评 89

制作	Barking Dog Studio	类型	即时战略
发行	UBI Soft	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐

魔导异元素

精灵战士篇

北京 金华

在历史的长河中，大千世界里出现过龙、兽、剑和魔法，许许多多的种族在世上称霸又消失，统治者的兴衰交替不断地重复着。宇宙未知的主宰者将过于扩张的族群淘汰剔除，这种神罚被称为“神圣铁锤战争”（简称神锤），令人闻而生畏。神龙属、巨人属、不死属、精灵属、恐龙属等许多主要种族，一个个都屈服在神锤下，安分地在自然界继续生存着。

如今，不断扩大势力的人类，也到了面临神锤裁罚的时候了。当神锤第一次对着人类挥下时，人类失去了八分之三的人口与土地。但不知警惕的人类，于2000年后再度兴起，也因此招来神锤第二次毁灭性的打击。从大灭亡中，死里逃生的主角等五千余人，跨山越海来到人类最后的大陆——迪克多里亚边境的菲岚岛。在短短的十六年和平时间里，主角们以与自然共存为理想，过着稳定安宁的生活。但现在，第三次神锤还是毫不留情地打向迪克多里亚帝国，人类即将遭受被宇宙未知主宰者无情淘汰的命运。于是主角们接受了帝国外交大使的请求，为了保护人类和自然界，决定重整旗鼓、挺身而出……

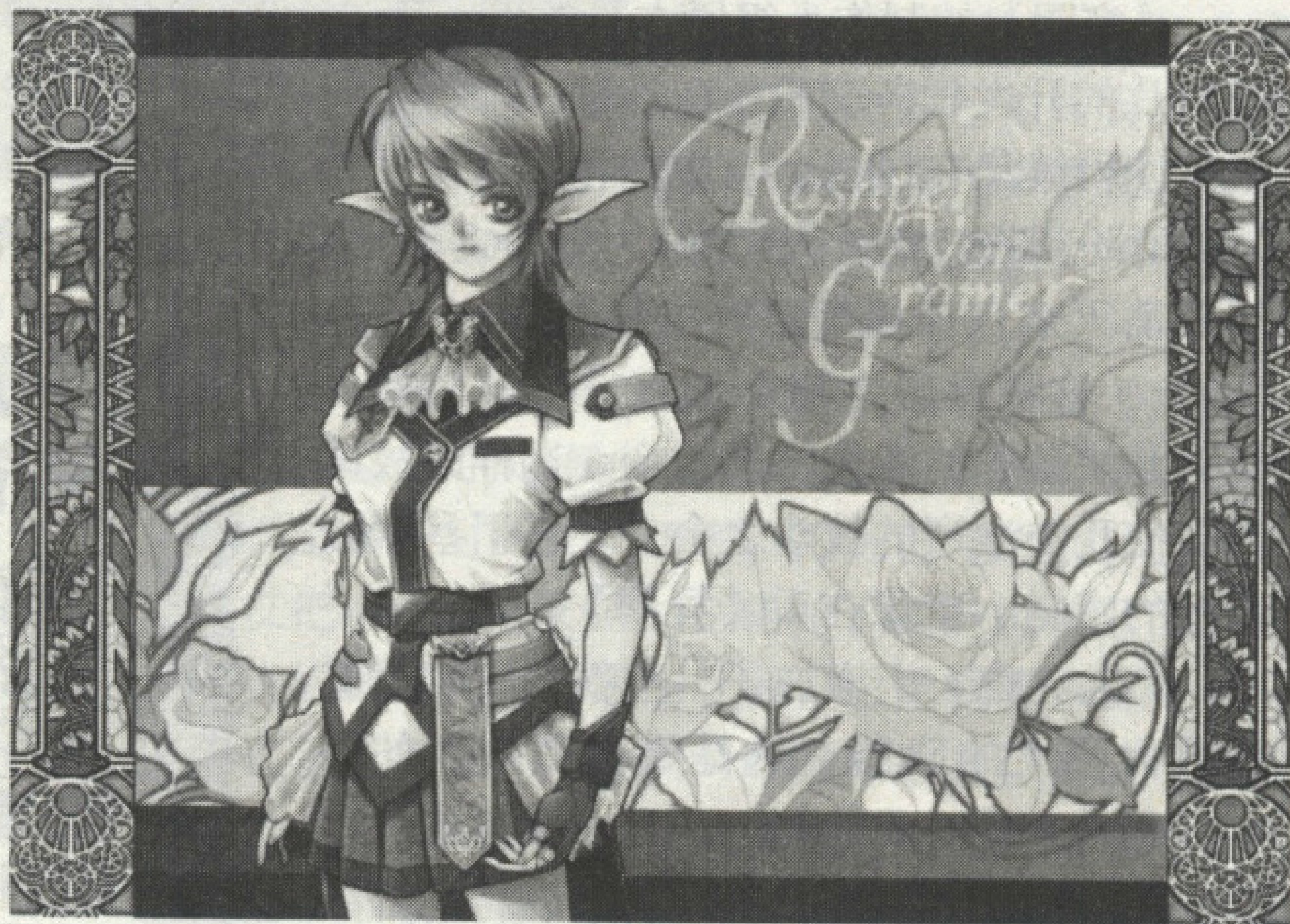
编制出理想的武装骑士团

当玩家进入游戏，首先要熟悉游戏的编制画面，若编制没有作好，是无法顺利展开游戏的。因此，在开始攻略游戏之前，玩家应该先作好下面的功课：

一、与精灵签订契约

首先玩家应该了解，在本游戏中，骑士与精灵的关系，就好比名动画《五星物语》（Five Stars' Story）里，骑士与法帝玛（Fetima）的关系一样，是一种签订契约的主仆关系；由于精灵与法帝玛是一种发动MH和机动人的必要条件，因此当骑士想要随心所欲地驾驭他们的MH和机动人时，就必须和他们的法帝玛或精灵缔结主仆契约并充分合作，借由他们和法帝玛或精灵的默契，发挥出MH与机动人完全的战力！

当玩家在选择骑士与精灵的配对时，首先要考虑的并不是各种组合的能力与默契度，因为这些条件对游戏的进行影响不大，而且各种数值可以在将来的养成活动中慢慢修正。所以玩家对于配对先要有的观念是：在这个游戏中，精灵是一种珍贵而且稀少的资源，数量比骑士少了很多，因此常常会有骑士苦于无精灵搭配而无法上战场的情形发生。尤其是游戏的中后期，会陆续有许多相当优秀的骑士加入，若此时才想要解除原有的契约，让后来的优秀骑士加入战斗，那么容易受伤害的精灵们往往会随着契约的解除而伤心欲绝，甚至离开队伍，平白损失宝贵的战力。因此



建议：只选择少数特别优秀的骑士与精灵配对，因为在游戏前期只需要少数的机动人，不必在一开始就急着用光所有的精灵。

二、选择符合战力需要的机动人

由于精灵的属性会影响玩家选择机动人的种类，因此玩家在让骑士与精灵签订契约时应该特别注意这方面的影响。配对契约签订后，玩家接下来的工作就是选择作战用的机动人，在选择机动人时，除了少数的特别强力机种，如：战神海特拉、帕拉戴恩、龙、斯飞亚等一定要选择外，在剩下的量产机种中，笔者特别推荐艾镏希恩系列的机种，虽然这个系列的机种都有装甲薄、载重轻、燃料少的缺点，但依笔者的经验，在本游戏中几乎没有任何机种可以主动和敌人进行面对面的近距离作战，即使是在游戏后期拿到的特强机种也一样不是敌人的对手。因此在同样的条件（无法进行近距离作战）下，倒不如选择移动力最高、地形限制最少、侦察范围最广、法术容量最大的艾镏希恩系列机种，其次则可以选择帝法系列的机种或锲林格3030以上的机种。

三、选择合用的装备

刚刚提到，在本游戏中，是没有任何机种有能力和敌人进行近距离作战的。因此在选择武器时，当然以能够长距离攻击的弓箭类武器为首要选择，甚至为了能多带几支箭而超出载重负荷也在所不惜，因为超重的机动人所损失的只是一点机动力而已，而弹尽援绝的机动人则只能任人宰割，直到毁灭为止，孰轻孰重，由此可见一斑。除了弓和箭外，投掷剑与三叉戟等中距离攻击武器当然也应该列在装备之中。此外，如果玩家在机动人某只手上装备了弩系等单手武器，那么另一只手还是应该装上刀、剑、杖等单手武器，因为多少还是会有用到的地方。至于魔法、圣句类的装备，除了贤者之箭、魔法侦察、治疗的天使等少数必备魔法、圣句值得推荐之外，其它的并没有多大效用，玩家可以视个人的喜好自行选择。



四、基本战术指引

1.团结就是力量，各部对应集体行动，以免让敌人有机可乘。

2.以静制动，让敌人自己进入我方弓箭或法术的攻击范围，再予以反击，这样通常能消灭大部分的敌人；除非是为了用完准备更换的弹药，否则千万不要在我方的回合里轻率地攻击敌人，以免来不及更换弹药，让敌人乘虚而入，无力反击。

3.尽量使用远距离攻击，最好在敌人尚未靠近我方单位时歼灭敌人；如果不是有绝对的把握，千万不要主动对敌人进行近距离作战，以免还来不及发动攻击，就已经命丧敌人之手！

在很少数的场合，通常是某些战役的尾声，玩家也有机会对敌人进行扫荡战、搜索战和歼灭战，在这个时候玩家仍不应该掉以轻心，可将部队分成数支小队，分头进行搜索，但千万不可落单，毕竟电脑的单一战力依然相当可观，在各关卡的最后阴沟里翻船，并不是什么令人值得高兴的事情。

在玩家编制完成自己的军团并牢记战术之后，就可以准备投入战场，迎接神锤的挑战了！

迈向胜利之路

本游戏采取了多线式剧情模式，对于一些非主线剧情的战役，玩家可以自由选择要不要加入战斗，这些战斗对于游戏的完成没有影响，限于篇幅，笔者在这里只针对被动剧情（非打不可）的战役进行说明。

主角雷恩与菲岚岛的精灵、骑士们，在接受了迪克多里亚帝国的援助请求之后，开始由菲岚岛首都费列往迪克多里亚大陆进军，在通往迪克多里亚大陆的路上，玩家可以选择费列→克里布斯→绿之路→罗斯克蒙→列士多尼亚→火之路→克列米亚→夫拉巴特→南加隆的路线进军。在这个地图中，只会有两个简单的被动剧情，因此玩家可以乘此空档，熟悉游戏的操作方式，并养成精灵，增加精灵本身的能力，以及她们和骑士之间的默契度。

一、费列

雷恩决定率领骑士团出兵援助迪克多里亚帝国，然而习惯于自然生活与和平的雷恩，对于即将投入血腥与杀戮的战场，感到隐约的不安。

事件：雷恩与多娜对话

任务：自由行动

得到物品：无

二、克里布斯

在风和日丽的天气里，菲岚岛的骑士团向迪克多里亚大陆缓缓进军，当人类与天谴挥刀相向时，真理究竟是站在何方？望着大地之母所孕育出来的大自然，难道人类永远也学不会与自然和平共处，永远只会掠夺与破坏？

事件：与吉儿对话

战斗一：演习

战情：休奈德拉等人为了让菲岚岛的骑士团能克服在迪克多里亚大陆上的激烈战斗，决定办一场演习，以考验菲岚岛的骑士团。

目标：找出并摧毁担任靶机的10台机甲后，占领达克理布斯祭坛。

难度：D

必备物品：弓箭类（兵器）、贤者之箭（咒语）

战术指引：由情报得知，在本关出现的敌人为10台旧型机种，不但装甲薄、火力差，而且移动缓慢，不会对玩家构成任何威胁。不过本关既然名为演习，那么玩家应该好好利用这次机会，熟悉战斗方式，尤其是本关敌人会躲在战场的各个角落，因此学会搜索敌人，当是本关的第一要务！

本关并没有什么特别技巧，一进入战场，玩家所选择的机体会出现在画面的左方，并发现前方的敌人，直接用弓箭解决即可，然后要迅速向右边前进，过桥后会遭遇在土丘附近的三个敌人。解决后，即可向画面下方的达克理布斯祭坛进攻。在祭坛四周约有二个敌人，用弓箭迅速放倒后，接下来的工作就是搜索隐藏的敌人。这时可将队伍分成三小队，一队往祭坛左方，会发现一个敌人；一队往祭坛右下方，会发现二个敌人；最后一队会在祭坛的右上方发现一个形状怪异的敌人，这也是本关最厉害的对手。通通解决后，占领达克理布斯祭坛，本关即结束！

得到物品：武器：箭×2、长箭×2；项目：第二位置；魔法：破坏×2、闪电、加速。

加入伙伴：雀儿妮（精灵，总能力55）、阿烈斯（骑士，总能力53）、休奈德拉（贤者，总能力59）

三、绿之路

活泼热心的吉丝看出了雷恩心中的不安，于是带着她那开朗的笑容，安慰着雷恩……

事件：与吉丝对话

任务：自由行动

得到物品：武器：中盾；项目：第二位置、治疗的场地

四、罗斯克蒙

由于母亲曾经受过菲岚岛的恩惠，猛将骑士莫尔坎带着报恩的心情，要求加入阵容，而且还带来了一位精灵，让骑士团阵容更为坚强。

事件：与骑士莫尔坎对话

任务：自由活动

得到物品：武器：弯刀、重弩；项目：短射程的场地Ⅰ、长射程的场地Ⅰ



加入伙伴：凯丝特（精灵，总能力56）、莫尔坎（骑士，总能力83）

五、列士多尼亚

雷恩向曾经追随自己父亲作战的克丽丝汀请教战



争的方针，克丽丝汀告诉雷恩，依照过去的战争经验，胜利往往来自于强大的魔法。所以，要争取胜利，就必须得到强大的魔法才行！

事件：与克丽丝汀对话

任务：自由活动

得到物品：机体：帝法；武器：击箭、大盾、轮替的场地Ⅰ

加入伙伴：阿斯布利加（骑士，总能力86）

六、火之路

凯丝特向雷恩说出她深藏在心中的秘密，原来她曾经目睹人类残杀无辜的幼龙，因而对人类的本性感到怀疑，到底神锤与人类，哪一边才是对的呢？人类到底有没有拯救的必要？雷恩心中也有着相同的疑问……

事件：与凯丝特对话

任务：自由活动（或进入“生命之可贵”支线剧情）

得到物品：武器：轻鸣箭、短杖；项目：谈话场地Ⅰ

七、克列米亚



“言灵”出现传达神锤的旨意，要求雷恩退回菲岚岛，继续建构属于自己的理想国，而让神锤毁灭堕落的迪克多里亚帝国，到底人类的未来与自己的理想何去何从，雷恩会做出怎样的选择呢？

事件：与“言灵”对话

任务：自由活动

得到物品：武器：巨斧、雷锤之杖；项目：长射程的场地Ⅱ

八、夫拉巴特

在这里，雷恩会决定自己所要走的路，然而却对自己袒护人类、违背天意的举动感到惶惶不安，幸亏精灵吉儿在一旁的鼓励，才坚定了雷恩的决心。

事件：与吉儿对话

任务：自由活动

得到物品：武器：双刃刀、弩箭

加入伙伴：斯丝（骑士，总能力83）

九、南加隆

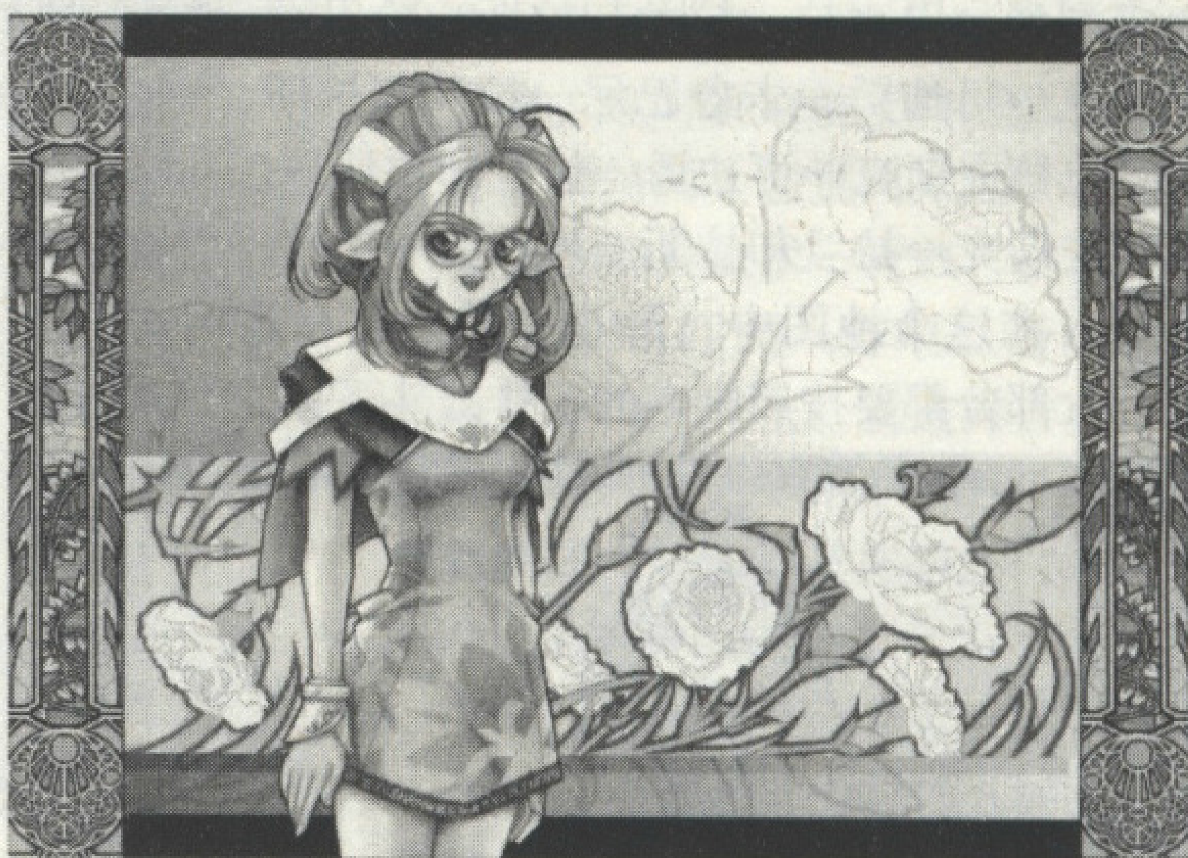
终于来到帝国边境的南加隆了，骑士们也都做好了决战的心理准备，目睹这因为人类的自私而招来的灾祸，骑士们暗暗发誓，若能生存下来，一定要将这次事件流传下去，作为后世的警戒。

事件：骑士间相互对话

得到物品：武器：硬箭、硬颤鸣箭

战斗二：加隆城攻防战

目标：阻挡敌军入侵城池周围



战情：眼前驻守的加隆城下，有一个军团的神锤部队正在逼近中。但是帝国守备军已完全将逃难至此的人民弃之不顾，准备开始撤退。另外休奈德拉的昔日好友——骑士耶鲁凡将带领所有的精灵前来与菲岚岛骑士团会合，且约定好在城内驻守。

难度：C

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）。

战术指引：本关极为简单，甚至不需移动任何机动人即可过关。在一开始布阵时，玩家可将部队全部集中在加隆城中，以体力较高的战神海特拉及帝法扼守住城堡的入口，将侦察力较强的艾镏希恩布置在城堡的北面担任卫戍工作。战斗开始后会从画面的上方及右上方涌入许多敏捷性极高的恐龙，但是往往还没

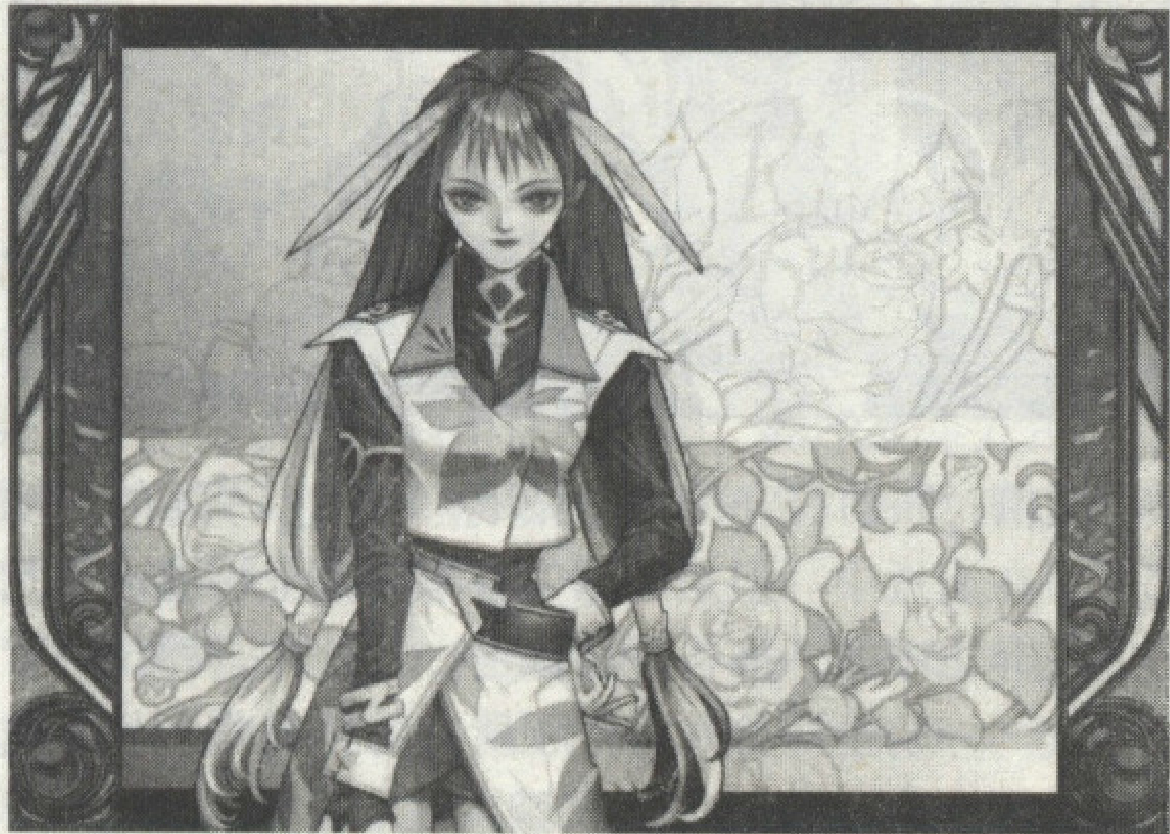
接近城堡，就会死于我军的乱箭之下。轮到我方的回合时，就换子弹、补充弹药，若有漏网之鱼冲到城下，还是尽量用弓箭射击，不得已才用刀剑，如此反复几个回合敌人自然会退兵，我军不必冒险杀出城外！

得到物品：武器：巨盾、焰状刀、战锤；项目：防御的场地、轮替的场地；魔法：缓化、W.O.C.S、混乱、诅咒

加入伙伴：娜咪（精灵，总能力72）、耶鲁凡（骑士，总能力84）

迪克多里亚大陆的死斗

经过加隆城攻防战的洗礼，雷恩与菲兰岛的精灵、骑士们终于来到了激战中的迪克多里亚大陆。既然选择了这条路，就没有怀疑的余地，再也不能回头了！在这里，菲兰骑士团将受命于帝国的指挥，参加一场又一场的战斗，直到人类从神锤的阴影之下解放出来为止！玩家会依循加隆→多列米→巴克拉→拉兰却拉斯→哈巴德夫斯克→可迪勇→卡鲁巴尼→拉兰却拉斯→哈巴德夫斯克→可迪勇→拉兰却拉斯→巴克拉→哈巴德夫斯克→拉兰却拉斯→可迪勇→卡鲁巴尼的路线行动。在这个地图中，除了少数地点有主动式剧情外，大部分都要按照剧本的安排战斗下去，直到游戏



结束为止。因此，玩家在进入本地图前，要作好心理准备，因为等着你们的，是一场又一场漫长且严苛的战斗！

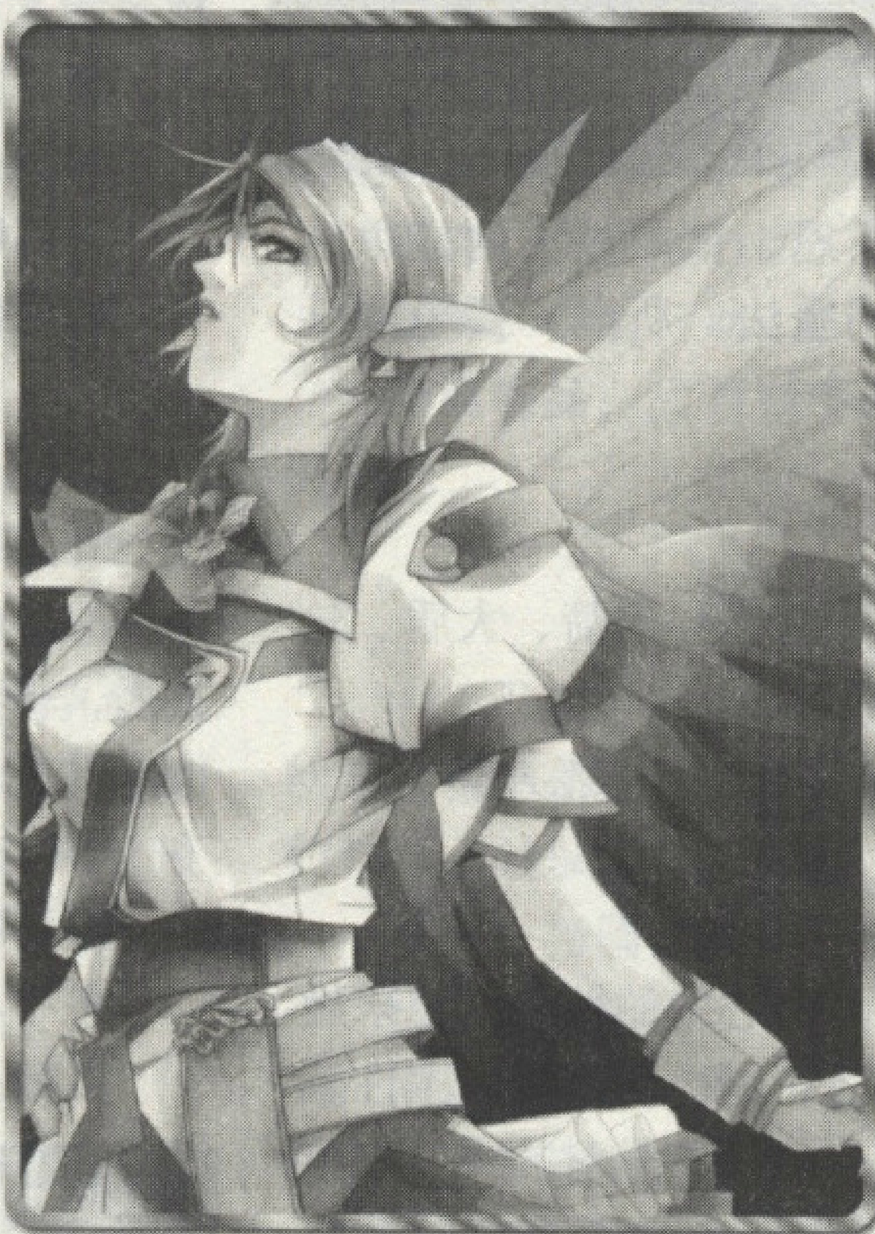
一、多列米

解决加隆城的危机之后，来到帝国重镇多列米，却在这里发现，原来帝国骑士对加隆城中子民的死活漠不关心，脑海中完全只有同神锤之间的暴力与杀伐，到底是为何而战呢？这群欠缺反省的骑士们……

事件：骑士间相互对话

得到物品：无；项目：短射程、场地Ⅱ

战斗三：巴连布鲁克突击战（或马法罗溪谷突袭）



目标：夺回巴连布鲁克城，并在友军到达前的24个回合里将城里的敌人完全歼灭。

战情：帝国军作战本部已向各部队宣布对抗神锤的东部战线反击构想。在此构想中，菲兰岛骑士团将在战线东翼的主力会战中，从神锤手中夺回以天险而著名的要塞——巴连布鲁克，并在帝国军到达之前，担任防守的任务。此次、以会战为主力而分散兵力的神锤，其驻城的守军想必不多，但仍须赶在敌人援军赶到之前夺回此城！

难度：B

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）

战术指引：本关过关的要诀只有一个字——快！不但要快，还应保持集体行动，不可因为机动力的不同而拉长队形，给予敌人各个击破的机会！进入战场后，虽然巴连布鲁克城近在眼前，但因为河流与地形的阻隔，所以部队须以逆时针方向，由画面的右方转入城中（若只以艾镏希恩渡河强攻，会招来全军覆没的命运）。当部队行进时，应该心无旁骛全速前进，不要任意攻击敌人（当然这是指我方的回合，若是敌方回合它们来自寻死路，当然要赏它们一箭），通过右方的桥梁来到画面上方的桥梁附近，会与集结完成的敌人展开激战，此时我方应发动总攻击，全速渡河，以免敌人的援军开到，造成夹击而全军覆没！渡河后，城中守军应该已经所剩无几，我方的弹药也耗费殆尽，若无法再用弓箭或魔法肃清敌人，只好小心翼翼地用刀箭肃清盘据在城中的敌人（最好是引诱敌人自己跑到面前让我们砍，尽量不要自己跑去让敌人打）。夺回城池后，让所有部队进入城里，补给疗伤。这时敌人大量援军也已经从画面的右上方出现，不过玩家不用太过担心，因为敌人会在第24回合时自行退军，在这段时间里，只有少数弱小的敌人会来到

城边，只要小心应战、以多欺少即可。

得到物品：机体：锲林格3011、龙·斯飞亚、帕



拉戴恩；武器：三叉戟、火焰之杖；项目：基本·协助；魔法：C.Earth.E、C.Water.E、治愈的天使长、灾厄

二、巴克拉

来到迪克多里亚五大圣殿之一的拉夫鲁兹，庄严的大圣殿，满溢着虔诚和敬畏的信念，没想到堕落的人世里，竟然还有这样圣洁的地方。难道这代表着人性之中最后的希望？因为失去信仰而面临考验的人类们，经过这次战火的洗礼，是不是就能从此洗心革面、痛改前非，重新找回自己的信仰呢？

事件：与艾莉米亚对话

得到物品：机体：锲林格3011；武器：飞箭、声波方镞箭；项目：战斗星

加入伙伴：巴尼（骑士，总能力87）

战斗四：腐尸者之飨宴

目标：护卫补给品输送部队

战情：处于中央战线的帝国第六骑士团外围部队已遭神锤的袭击而全军覆没，这样下去第六骑士团除了没有退路外，还将面临物资断绝的窘境，现在的情况十分危急。为了支持这个骑士团，需要搭建临时的补给路线，但部分补给路线会经过神锤的势力范围，所以必须严加护卫，为了确保第六骑士团使用至今的补给线，这个任务希望由菲兰岛骑士团来完成。

难度：D

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）

战术指引：由于我方的补给部队相当集中而且不会移动，因此保护起来就变得非常容易，同样只要采用以逸待劳、以多欺少的战术，就可以轻松获得胜利。不过，玩家在游戏的过程中要小心不要点选或试图控制我方的补给部队，因为这样一来，会造成游戏当机。所以从某个角度而言，我方的补给部队才是本关中最大、最强的敌人！当玩家进行防御布阵时，别忘了留下一点空间以做为缓冲（只是小心起见，大概用不到）。此外由于敌人只会由画面上方的小路以及左方的海上进击，因此，防线不必环绕整个补给部队，以半圆形防线应战即可；在反复几个回合之后，敌人大体上也都消灭殆尽，会有几只鬼魂躲在北方的废墟中不肯出来，这时玩家就要开始进行扫荡战了！由于鬼魂的攻击力不强，法术也弱，唯一比较棘手的是它们会使用隐身的法术，因此在扫荡的方式上，就要采用“站岗”的方式来守株待兔。当玩家确认敌方的攻击部队全灭后，便可以缓缓解除保护的工作，向画面上方（也就是鬼魂军团进攻的方向）的废墟进行搜索，肃清敌人，若是没有发现鬼魂，表示它们正躲起来，这时玩家就要将部队打散，分别站岗（但别离太远），等到鬼魂的隐身法术一失效，出现在画面上时，就由四面八方喂以箭雨，直到敌人完全消灭为止。就这样，菲兰岛的骑士团又获得了轻松的一胜！

得到物品：机体：锲林格3011、锲林格3030；武器：巨盾；项目：轮替·场地、治疗·场地、防御·场地、战斗星；魔法：时空门、愤怒烈火、完全魔术防御、圣殿

三、拉兰却拉斯

菲兰岛骑士团连战皆捷，强大的战力连帝国军也



不得不刮目相看，于是想请主角们进入彭塔布里姆的遗迹，取出尘封已久的强大魔法和道具，若是能得到远古所留下来的魔法与智能，定能加强战力，进而扭转战局。因此雷恩与菲兰岛骑士团便义无反顾地进入古老而阴暗的废墟之中。



事件：帝国骑士团和骑士间的对话

得到物品：项目：治疗・场地Ⅱ

战斗五：庄严的彭塔布里姆

目标：取得遗迹内的所有宝物

战情：在古代白色精灵的首都——彭塔布里姆的遗迹中，埋藏着许多伟大的秘术和遗产，堪称是人类击退神锤的主要关键。而帝国高等魔术学院为了取得这些伟大的遗产，开发新型的机动人，正从帝国本土派遣精锐部队前往夺取。据战况报告，帝国排山倒海的突袭攻势，都已相继被敌军压制住，因此帝国希望支持部队经由精密转送门的传送，将部队直接送达敌军势力薄弱的遗迹入口，并确实地执行任务。能完成使命的最佳人选，大概就只有菲兰岛骑士团了。

难度：C

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）

战术指引：本关的目标是取得宝物，但玩家可不要因此而乐昏了头，一开始就在遗迹内到处搜刮宝物。因为三个回合后敌人就会由四个入口涌入，来个瓮中捉鳖。因此解决所有的敌人之后，再慢慢享受寻宝的乐趣，才是上上之策。当玩家进入遗迹后，应该以最快的速度冲到中央祭坛处，并以最强壮的战神海特拉、帕拉戴恩、龙、斯飞亚等机种封锁进入祭坛的两座桥梁，其它单位则围绕在它们身后（记得空一格，免得一起挨到敌人的魔法）。进行支援，如果没什么意外，玩家应该可以顺利消灭大部分的敌人，剩下一些不敢靠近的敌人，只好以小队分头围殴的方式进行歼灭。消灭所有的敌人后，就只剩下宝物的搜索了。由于宝箱的造型相当奇特，并不难找，这时玩家要注意的只是身上的空位，是不是足够容纳找到的宝物。

得到物品：项目：短射程・场地Ⅲ、防御・场地Ⅲ；魔法：召唤、圣灵

四、哈巴德夫斯克

部队推进到迪克多里亚帝国帝都所在的哈巴德夫斯克，雷恩终于得以觐见皇子麦斯，处处显露出王者风范的麦斯，想法正与雷恩不谋而合——准备在大战结束后，建立一个人与自然共存的新世界。为了达到这样的理想，麦斯将白色教堂的战区以及最信赖的骑士克蕾珊托付给了雷恩，希望能借助菲兰岛骑士团的力量，重创神锤军，来扭转战局！

事件：与帝国皇子麦斯对话

得到物品：武器：冰岚之杖；项目：基本・协助

加入伙伴：克蕾珊（骑士，总能力81）、巴贝修（贤者，总能力77）

战斗六：白色教堂阻击战

目标：在20个回合里，全面阻挡由战区上方跋涉而来的敌军，最多不可有超过10个以上的敌人穿越防线，抵达画面的下方！

战情：前天由嘉拉莉亚・雷斯哈将军所率领的帝国军第七军团，在巴克拉湖沼地与神锤中央突击部队发生交战。刚开始，第七军团凭借雄厚的防御能力，取得了胜利。但到了战争中期，由于第七军团的防守线被切断而不得不撤退。另一方面，神锤军派出耶鲁特・巴哈马及帝列斯・鲍前往巴克拉湖前线，支持中央部队。敌方的援军确定会通过雪之峡谷的白色教堂，若能顺利压制住敌军的增援，在神锤军等待援军的空挡，第七军团就有充分的时间撤离。为了人类的胜利，帝国军的任何一个主力师团都不能被歼灭。因此菲兰岛骑士团再度出动，准备给予敌人迎头痛击。

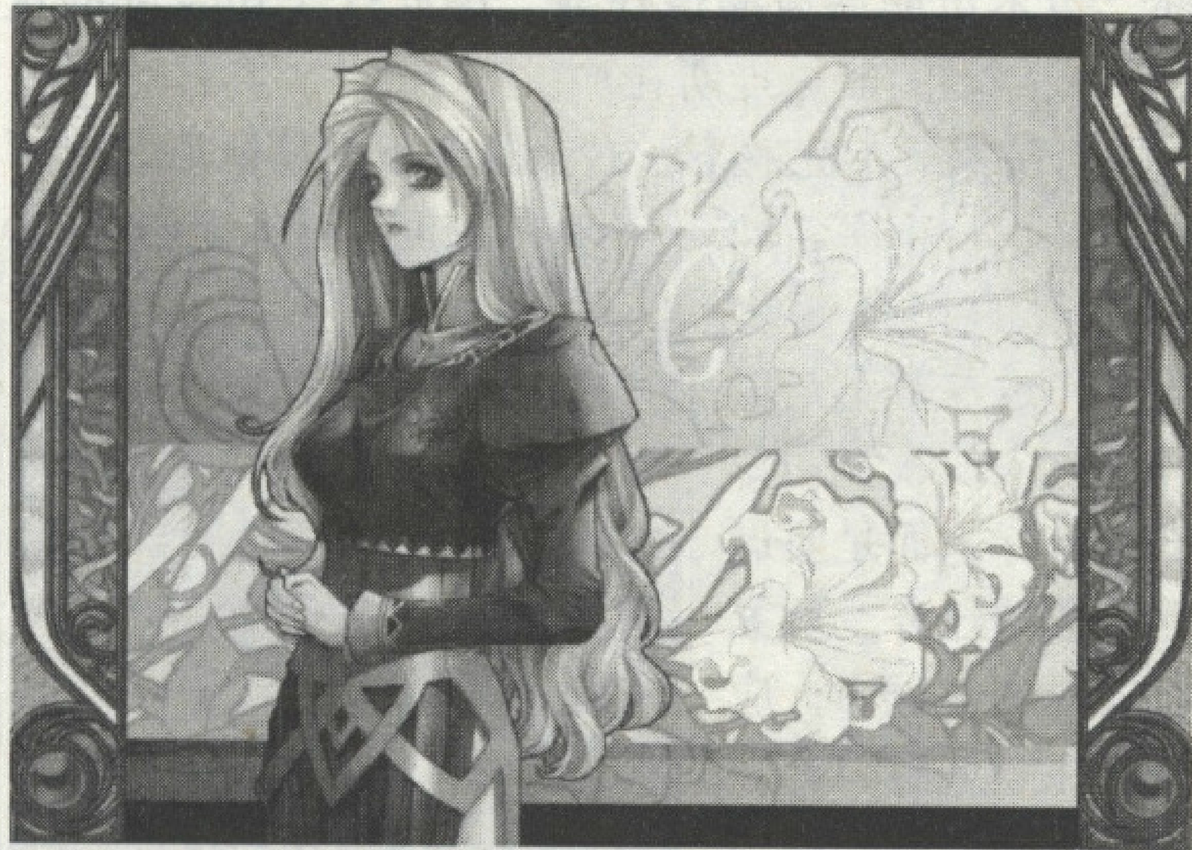


难度：A+

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）

战术指引：在一开始，玩家可不要以为敌人只有

小猫两三只，而兴起了以多欺少的念头，因为这些敌人不过只是诱饵而已，若是贪了这个小便宜，马上就会尝到被排山倒海而来的敌军灭顶的苦头！这一关的敌军并不像游戏提示中所述是在南方出现，反而是在



画面的上方（北方）。所以玩家在一开始就应该快速将部队后撤，建立起坚强的防线！画面的中央有一座山，一般陆行系的敌人是爬不上去的，因此玩家就可以在山下的左右两条路上构筑防线。依据经验，敌军的主力大多会选择山下右侧的道路，因此这也就是防线构筑的重点（左侧摆三个左右的普通部队，主力摆在右侧）。玩家在构筑防线时，千万不可一字排开，应该要有纵深的概念，也就是至少要有前后两条防线，以免敌人一但突破防线，想要追击时，就轻舟已过万重山了！防线的构筑方式，可以用帕拉戴恩、斯飞亚等较强壮的机型，以紧密队形守住右侧峡谷，并让它们装备三叉戟之类的长距离兵器，这样就可以见识到它们“一夫当关、万夫莫敌”的气概了。右侧的高地则交由锲林格3030或帝法等机种分散防守，但以火力能相互支持为原则，最后再由艾镏希恩作为后侧的防线，随时以火力支持前方的战线。至于左侧的峡谷，当然以战神海特拉防守，左侧的高地也可以交由锲林格3030或帝法等机种防御，后侧再摆一个艾镏希恩应该就已经绰绰有余了。防线布置完成后，别忘了在防线前方布下厚重的毒雾障碍，以减轻我方的防御负担。此外，玩家千万不要忘了保持弓箭弹药的充足，以免眼睁睁地看着敌人溜走！敌人一但开始大量出现，就会以极高的速度向我军猛攻，以攻击的顺序而言，大约是以飞行系的猛禽



最先进入我方的攻击范围，由于这些猛禽的机动力相当高，一但穿过防线，就会让我军追之不及。所以玩家应该先以这些猛禽为首要的攻击目标，攻击时，由于这些猛禽都有防御实体攻击的能力，所以应该先用贤者之箭等魔法，打破它们的防御，再用弓箭类武器解决。接下来，敌人的第二波攻势是以小型的迅猛龙为主，玩家可不要看它们瘦小，攻击力还是相当惊人的，一定要小心应战！当敌人的第二波攻势接近尾声时（约第7回合），画面的左上方会出现许多水系的突击队，不必担心，只要让左侧防线的一个艾镏希恩带着满满的弓箭在河边等着追杀就行了。至于左侧防线剩下的两支部队，在杀光想要走左侧峡谷的迅猛龙后，也可以慢慢向右移动，夹击进攻右侧峡谷的敌人。玩家弹药用尽或支持不住时，就可以往画面下方撤退，因为本关的任务不是杀光敌人，而是撑过20个回合，而暴龙和魔法师一般都追不上我方部队，所以真的守不住，就退后等待胜利吧！



得到物品：机体：锲林格3030；武器：冰岚之杖；项目：基本・协助；魔法：分解。

五、可迪勇

帝国骑士西比耶忧心人类的未来，因此将一切希望都托付给雷恩所率领的菲兰岛骑士团。为了能够对雷恩有所帮助，西比耶不顾自身安危，在战况吃紧的情形下，仍然请求贤者蒂耶前来帮助雷恩，希望雷恩能为人类带来光明的未来。

事件：帝国骑士西比耶与贤者蒂耶的对话

任务：自由活动

得到物品：项目：谈话・场地Ⅲ

加入伙伴：蒂耶（贤者，总能力74）

六、卡鲁巴尼

克丽丝汀想起雷恩的父亲——萨克斯临终时所交代的遗言，要雷恩坚持理想国的梦想，建立一个抛弃剑与魔法，完全依循着自然法则而生存的人类世界，虽然战争的结果还未可知，但是雷恩终于有了坚定的

信念——为了人类的未来而战斗！

事件：雷恩与克丽丝汀对话

任务：自由活动

得到物品：项目：战斗星

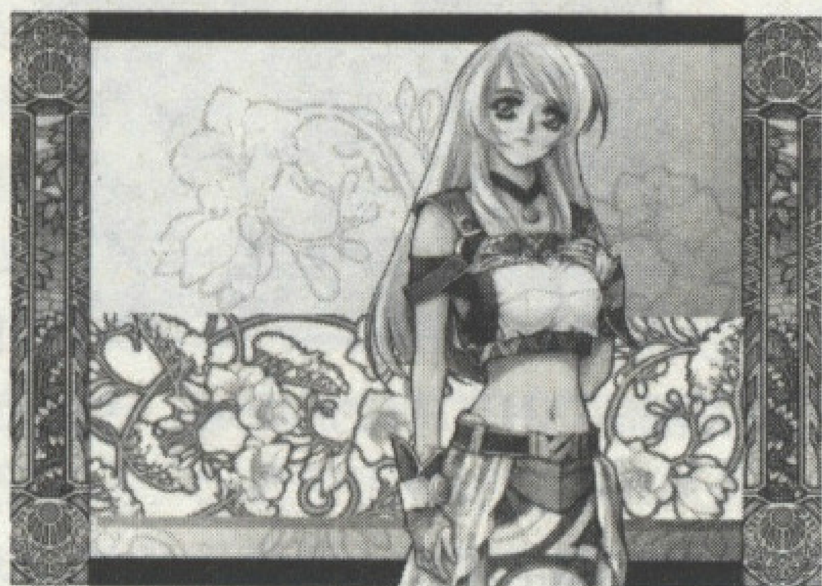
七、拉兰却拉斯

再次回到拉兰却拉斯，经过了这样多的战争与杀戮，精灵娜咪发现自己越来越杀红了眼，已经到了即将失去理智的边缘了。精灵的本性该是爱好和平与自然的，如今却在这样的环境下变成嗜杀的战斗机器，这样的结果怎能不令人担心？菲兰岛的战士们，真的能在丧失心性之前结束战争，建立理想中的国家吗？还是……

得到物品：机体：艾镏希恩3029、贝鲁斯坦3028；武器：长剑

战斗七：司令部撤退作战

目标：歼灭敌军，并至少守住三个司令部；或者协助所有司令部安然撤退。



战情：帝国司令本部在最前线的司令部位于由阿加多大河向南走，徒步约两天行程的加那路村落里。前些日子，帝国军与神锤发生激烈的会战。虽然帝国骑士团一再试图突破重围，但仍不敌善用地利、顽强抵御的神锤军，因而放弃了战斗。虽然已暂时展开撤退行动，但神锤紧追不舍，并突破帝国军的防卫线，攻占了司令部。现在能赶往前线救援的就只有菲兰岛骑士团了。

难度：A+

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）

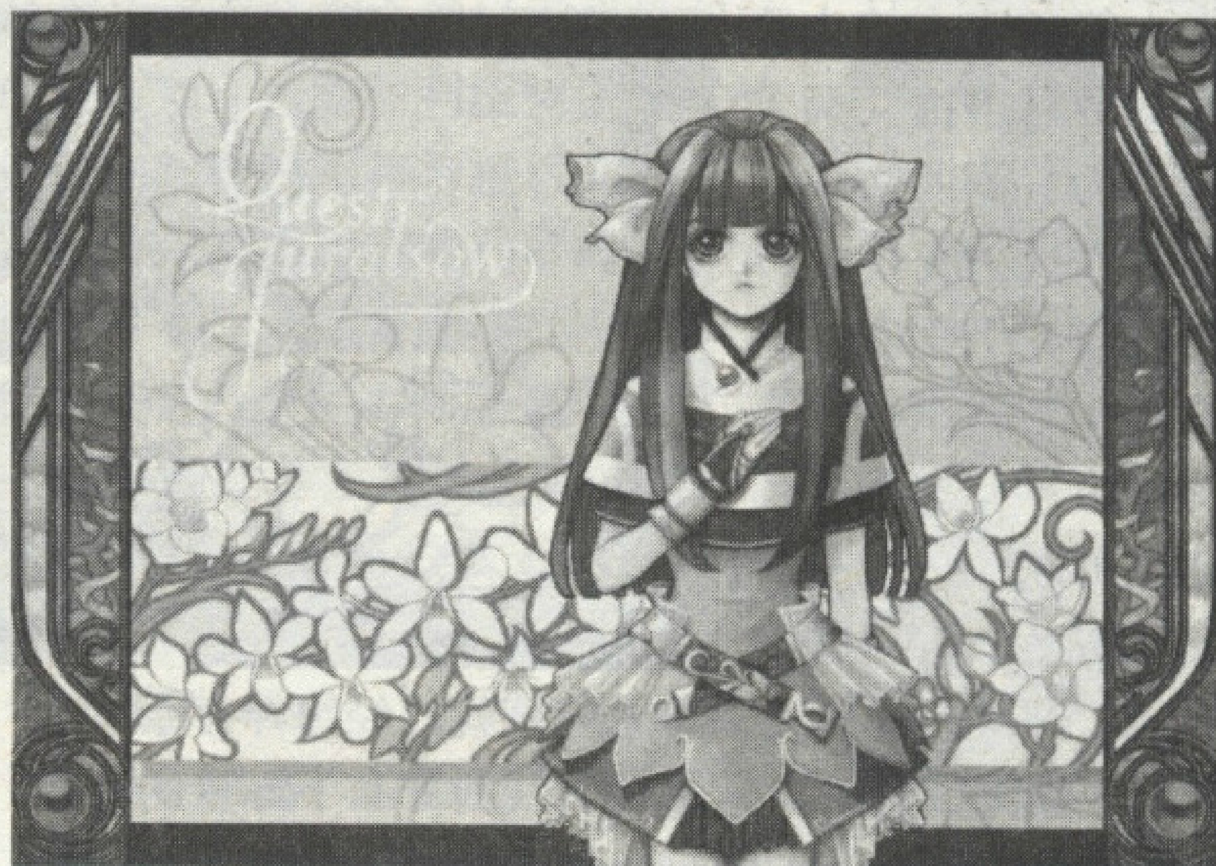
战术指引：本关虽然有两种胜利条件可以选择，但因为考虑到敌方的数量与我方的弹药量，所以协助所有司令部安然撤退，应该是一种比较容易达成的选择。

本关一开始，会在画面的四个角落各有一个司令部等着我们解救，而部队会出现在画面的中央。此时由于左、右下方的两个司令部并不会受到任何攻击，因此可以各派一只帝法执行司令部的撤退任务。画面右上角的司令部会有少数敌人进犯，而且又有流水的阻隔，因此派去支持的首选非机动性最强的桑克利斯特莫属，玩家若能以适当的人选驾驶桑克利斯特，由它单独进行司令部撤退任务则是绰绰有余的。事实上，这也是本关的胜机所在。至于左上角的司令部，早已陷入敌人的层层包围之中，即使勉强冲到司令部，也不可能完成撤退任务，因此这个司令部的攻略，就是本关的重点所在！

当玩家分配完左下、右上及右下的部队后，接下来应该集合全军，向左上角的司令部进攻，不过这并不是以歼灭敌人或收复司令部为目标，而是要进行诱敌的任务。玩家在进攻的过程中，应该要注意节省弹药，因为本关的弹药相当吃紧，所以一些比较不会对我方造成直接威胁的敌人（如只会近身攻击，却离得很远的敌人），就放它们一条生路吧，不要把弹药浪费在它们身上。但是对于像白色的墓穴虫或是会使用群体攻击魔法的爆裂巨人这一类可怕的对手，则是要优先消灭的对象！



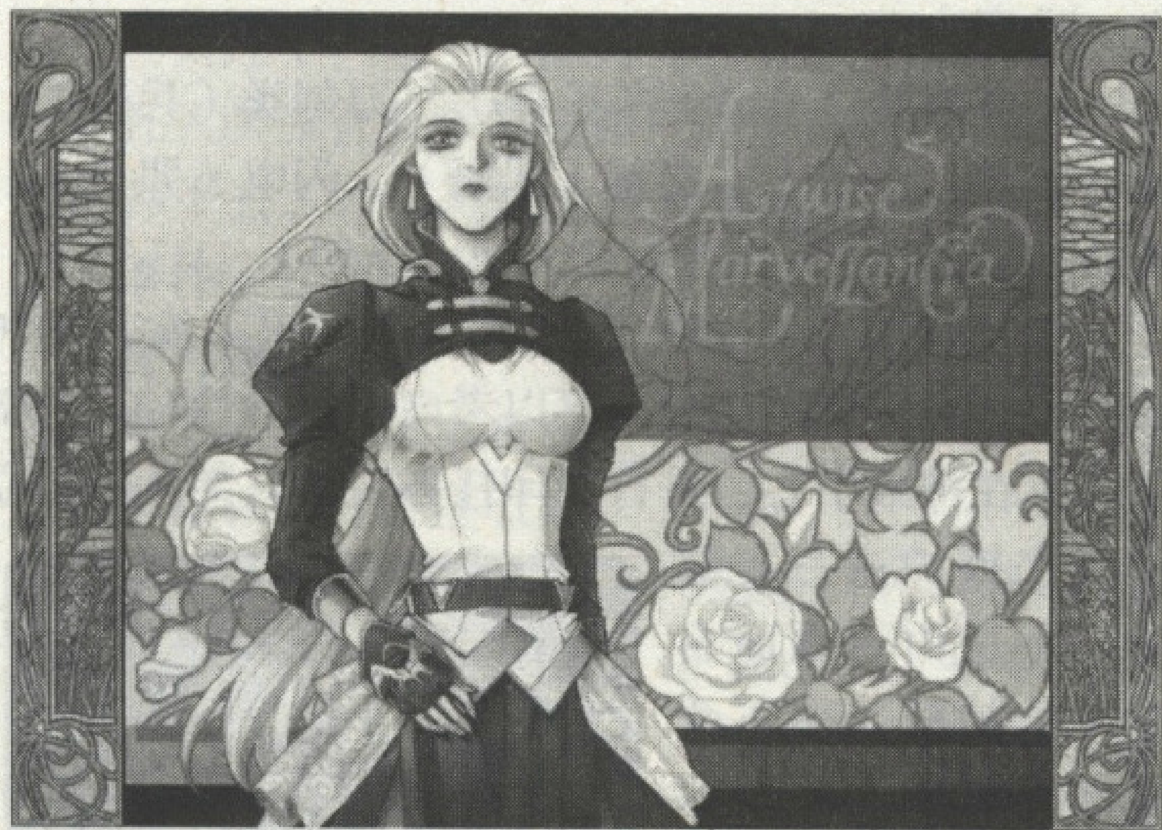
当玩家集中部队朝左上方的司令部前进，来到司令部外围后，很幸运地，敌人似乎无意攻占司令部，反而受到引诱，开始向我方进攻。由于敌方的机动力并不算太高，因此这时我方应该采取且战且走的方针，算准步伐，将敌人诱向地图的中央。撤退时，玩家除了要保持弹药充足外，也可以边退边施放毒雾或W.O.C.S等障碍魔法来增加敌人的伤亡。此外，由于



敌人都相当集中，因此有机会的话，也可以使用闪电之类的魔法来重创敌军。

在部队主力进行诱敌工作的同时，其它三个司令

部的撤退工作也应该陆续完成。左下、右下的帝法可以回去加入本队，提供弹药与火力的支持，至于右上的桑克利斯特则还有别的任务。右上的司令部撤退完成后，桑克利斯特应该向左上角的司令部急速进军，不过千万不要急着到达司令部的外围进行撤退任务，



因为敌人随时会折返，到时反而增加无辜的亡魂。所以桑克利斯特应该停留在画面正上方，大约距离左上角的司令部15格处，也就是在弓箭的最大射程范围处，进行监控司令部的任务，并随时提供火力支持，由于猛禽类的攻击意识不高，若是它们飞到司令部进行攻击，玩家只要对它射一二箭就会离开，不必太过在意（司令部可以抵挡两次攻击）。玩家要注意的还是敌人的地面部队，若是能够歼灭最好，否则最少也要将它们诱到离司令部远一点的地方，等到时机成熟，在一旁监控的桑克利斯特就可以抢入左上角的司令部，执行撤退任务。撤退完成后，本关也就宣告圆满结束。

得到物品：机体：贝鲁斯坦3028、龙·斯飞亚；武器：战斧、巨盾、战锤、大地之杖；项目：长射程·场地Ⅲ；魔法：魔流星

八、哈巴德夫斯克

号称冠将的帝国军第七军团长嘉拉莉亚·雷斯哈将军，为了报答菲兰岛骑士团在白色教堂阻击战中英勇奋战，替第七军团解围的恩情，决定加入菲兰岛骑士团，与雷恩并肩作战。此外，她还将她麾下的帝国骑士萨因引荐入团，为骑士团注入了全新的战力。



事件：雷恩与嘉拉莉亚·雷斯哈将军的对话

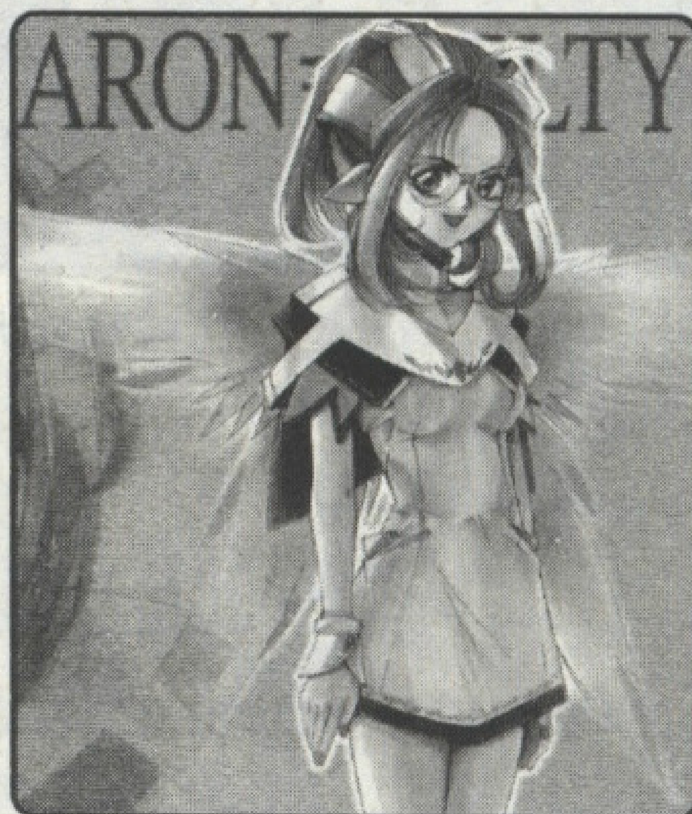
得到物品：无

加入伙伴：嘉拉莉亚（骑士，总能力91）、萨因（骑士，总能力76）

战斗八：珊瑚之森巴

目标：全力压制敌军战力，突破南端的战略位置。

战情：经证实，有大规模的神锤水栖战力，正向包围着帝都的勿来多鲁海前线警戒网而来。濒临勿来多鲁海的都市贝里斯克鲁，其水域中有帝都大规模的港湾设施，还包括了直属帝立魔术院管辖的设施，处于相当重要的战略位置。此次作战的内容是守护这些设施，阻止神锤水栖战力登陆，并将沿海的敌军一网打尽。无论如何，一定要阻止敌人入侵帝国的主要都市。



难度：B

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）

战术指引：前几关都不太有攻击倾向的猛禽类敌人，在本关突然一反常态，成为最棘手的对手。本关的敌人会在画面上方出现，并且以水系及飞行系居多。而本关的地形又适合它们活动，所以要完全阻止敌人突破防线，就要善用地图中央的岛弧，来跟敌人决一死战。首先玩家应该以2-3支部队组成小兵团，并在侦察范围的界限之内，一个接一个组成防线，并确实掌握敌人的动态，有空当时，也可以在防线前方布下毒雾、W.O.C.S等障碍，来增加敌人的损失，若是遇到激战的区域，玩家要赶快加派兵力协助防守。若是有漏网之鱼穿过防线，就派机动力更强的桑克利斯特或艾镏希恩系列机种追杀，大概就没什么问题了。

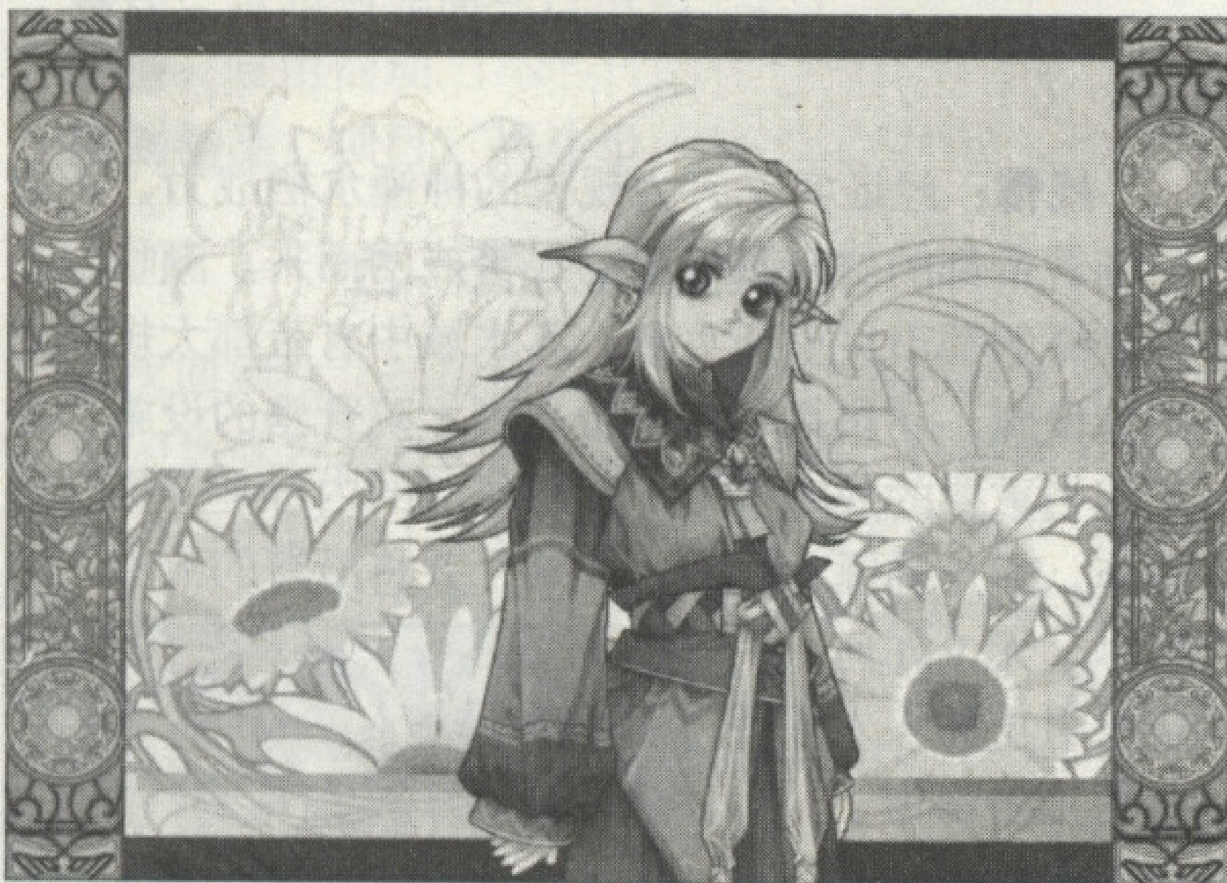
得到物品：武器：火焰之杖；项目：防御·场地；魔法：完全防御

九、可迪勇

再次回到可迪勇，精灵凯丝特向雷恩诉说征战至今心中的感受与想法，虽然菲兰岛的骑士团至今连战连捷，然而理想国的梦想真的能在战后实现吗？人类的劣根性真的能在逃过三次神罚之后，突然

纠正过来？总之，目前能想的只有战斗吧……

事件：雷恩与凯丝特对话



任务：自由活动（或选择大迷宫马贝兰夏、灵魂之招唤等支线剧情）

得到物品：无

十、拉兰却拉斯

迪克多里亚帝国的皇帝身染重病，已经无法有效地统御军队了，竟然命令帝立魔术院开启了禁忌的魔法，想要借助“伪经书”的力量扭转战局，却不知这样的举动不仅会伤害神的军队，更会伤害人类与自然。

事件：帝国骑士间的对话

任务：自由活动（或选择大迷宫马贝兰夏、灵魂之招唤等支线剧情）

得到物品：项目：轮替・场地Ⅲ

战斗九：禁果

目标：防卫并封印三座神殿，完成后从画面右方脱离战场

战情：蜂拥而至的神锤军队已开始向战线逼近，为了鼓舞帝国军以及国民的士气，帝立魔术院遵照帝国皇帝的御令，利用暗渠三女神的神殿为起动媒介，解放“伪经书”的力量。在这个猛烈的魔法安定之前，防卫暗渠三女神神殿的重责大任就交由菲兰岛骑士团来负责。一旦魔法发动，在此战线上展开行动的半数神锤部队都将因来不及撤退而被吸至黑暗世界，到最后，举凡生物、城、山脉、海都将无一幸免，遭其吞噬殆尽，堪称是魔术史上最邪恶的禁咒。但考虑目前帝国军的状况，这可以说是不得已的选择。



难度：B

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）

战术指引：本关的重点在封印暗渠三女神的神殿，因此在配置军队时，可以考虑以机动性较高的部队布置在神殿中心，进行封印任务，其它部队则建立防线来掩护这三支部队。不过由于画面右上角的神殿几乎不会遇到任何敌人，所以建议玩家可以用桑克利斯特独自完成封印工作，重心应该放在剩下的两座神殿。由于本关的敌人会朝画面左方的两座神殿直扑而来，所以玩家依然可以在防线的前方布下毒雾、W.O.C.S等障碍。除此之外，防守起来并没有什么特别的技巧，只要小心并注意地形障碍，以及不要靠近画面中央的黑暗世界，以免部队消失不见就可以了！若有神殿封印完成就可以选择加入战局、包抄敌人，或是先行往画面右方撤退！部队全部撤退完成后，任务即告完成！



得到物品：机体：伊修萨克、龙・斯飞亚；武器：长剑、戟；项目：治疗・场地；魔法：完全防御、神罚

十一、巴克拉

事件：无

任务：自由活动（或选择大迷宫马贝兰夏、灵魂之招唤等支线剧情）

得到物品：无

十二、哈巴德夫斯克

事件：无

任务：自由活动（或选择大迷宫马贝兰夏、灵魂之招唤等支线剧情）

得到物品：无

十三、拉兰却拉斯

皇帝陛下驾崩，临死前体悟了生前的种种错误与偏见——破坏自然、与神对抗，甚至为了胜利而不择手段，人之将死、其言也善，可是现在才翻然悔悟，会不会太迟了一些？继位为王的皇子麦斯，又该来如何弥补人类所曾犯下的错误？还是要战斗下去吧！唯有生存下去，才有可能改造人类的社会……

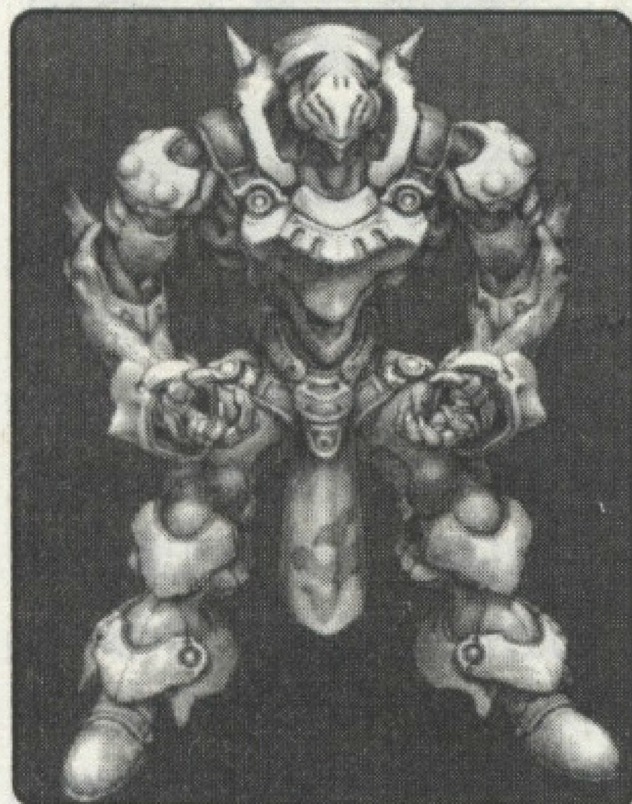
事件：皇帝驾崩

得到物品：无

战斗十：雪上之魔神

目标：固守五座石碑

战情：为了给人类措手不及的反击，神锤正企图扩充战力。根据线报，它正想尽办法让沉睡在迪克多里亚大陆的太古战士们再度复活。被封印了数个世纪，正待苏醒的巨人死皇帝的旗手也沉睡在这次的作战地点——贝鲁那港。神锤为了让它们重见光明，已派遣部队前往。阻止神锤展开死皇帝的旗手的复活行动，是本次战役的目的



难度：B

必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）

战术指引：本关是单纯的防守战，大部分时间只要固守阵地即可，唯一比较麻烦的是敌人的魔法师部队，不但不会主动靠近，还会利用地形避开玩家的进攻。所以，当玩家遇到此情形时，只好先用体力较高的部队消耗魔法师的行动力，再用随后的部队消灭他们。虽然本关的胜利条件是固守五座石碑，但是最左下角的石碑几乎不会遇到敌人的进攻，所以玩家可以尽量把兵力分配到其它石碑处防守。当敌人被消灭得差不多时，便要开始用上述方式讨伐敌人的魔法师部队。可是魔法师部队被歼灭后，本关并不会马上结束，虽然没有任何敌人，大约也要等到第四十回合左右，才会取得胜利！



得到物品：无

十四、可迪勇



最后的决战即将来临，帝国的继承者麦斯也已经十分认同菲兰岛骑士团的理念，要共同建立一个自然与人和平共处的世界。最后，贵为君王的麦斯，甚至愿意不顾身份，谦逊地请求加入菲兰岛骑士团，为了双方共同的理想一起奋斗！

事件：雷恩与麦斯对话

任务：自由活动（或选择大迷宫马贝兰夏支线剧情）

得到物品：无

加入伙伴：麦斯（骑士，总能力101）

十五、卡鲁巴尼

终于到达最后的战场了，人类战胜之后的世界究竟会变得如何呢？拉秀贝儿提出了这样的疑问，如果人类真的可以用菲兰岛的生活方式与大自然和平共处，那么没有战争的世界，不再被需要的精灵们又该何去何从？这样的疑问，或许就是精灵们在决战前夕的心声吧！

事件：雷恩与精灵拉秀贝儿对话

得到物品：无

战斗十一：冥界的人们

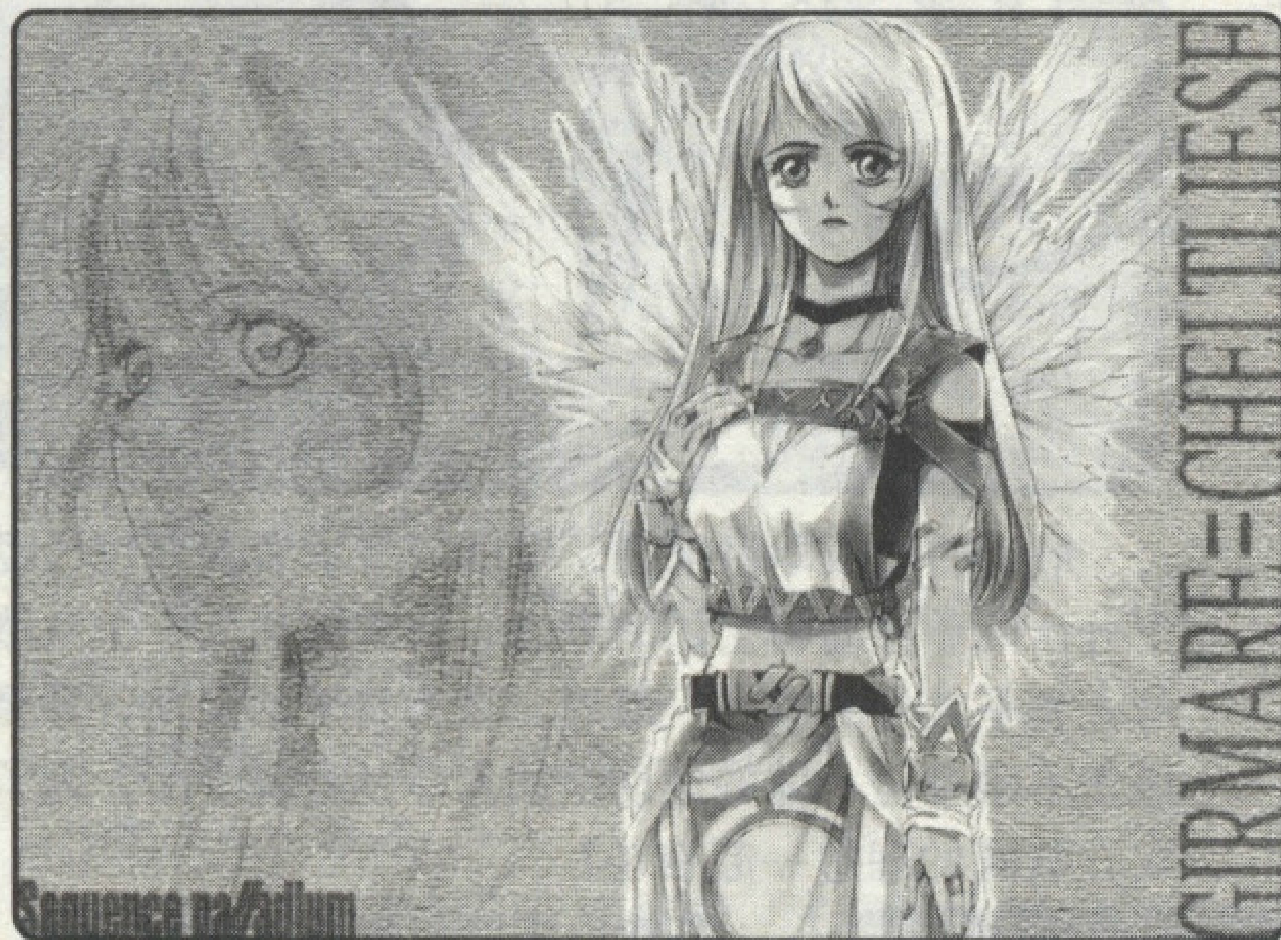
目标：占据四大属性精灵门，并进行封印，以便关闭冥府时空门。

战情：神锤战争终于迎向决战的阶段，神锤战力的源头——冥府时空门蜂拥而出的“冥界兵团”仍然源源不绝。同时帝国情报局也侦查出六个时空门的所在位置，菲兰岛骑士团将迎战这场最终的决战，并将冥府时空门加以封印，为了将劫后余生的人类导向新的方向，让我们祈求旗开得胜吧！

难度：B

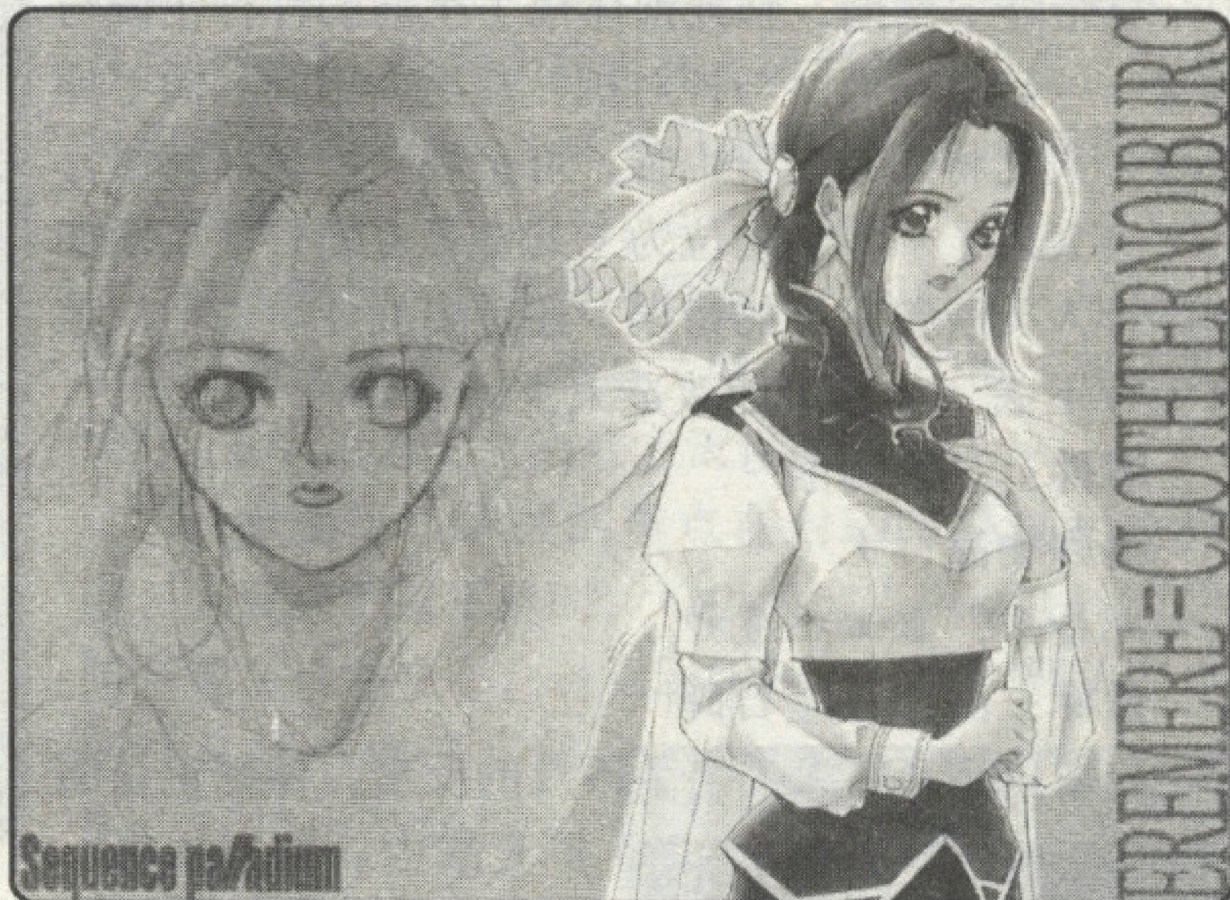
必备物品：弓箭类（兵器）、刀剑类（兵器）、贤者之箭（咒语）、毒雾（咒语）、闪电（咒语）、W.O.C.S（咒语）、治愈之天使（圣句）、隐身法衣（咒语）、煌雷（咒语）、绝对零度（咒语）

战术指引：虽然来到最后一关，可是敌人的防御却出乎意料的薄弱，唯一棘手的就是贤者之眼，不但



会隐形、移动力强，而且拥有射程远、攻击力强大的魔法，玩家若是不小心，很容易全军覆没。因此，本关与其说是关卡的攻略，倒不如说是对贤者之眼这种可怕对手的攻略！

为了打倒贤者之眼，玩家应该把部队集中在一个进攻地点进入战场，而不要傻傻地分四路进攻，这样反而会被敌人各个击破。当玩家一进入这个地点，就会有三个贤者之眼居高临下的等着我军自投罗网，这时玩家若是轻举妄动，马上就会惨遭屠杀！不过最危险的地点，却也是获胜契机之所在，不入虎穴，焉得虎子，说的就是这种情形！所以我方一进入战场，第一个动作就是请魔法力高的部队使用煌雷这种咒语，通常能一次就把三个贤者之眼给清除干净，算是解除了本关三分之一的危机！接下来，玩家大概会注意到在战场上通往画面中央的冥府



时空门所在的峡谷，共有上、下、左、右四个入口，全军往下方的入口前进。到达入口后，先派几支部队在阶梯上，并在入口左方的高地上布置绝对零度的冰阵防线（要算准贤者之眼行进的路线），等待贤者之眼的进攻，若是一切顺利，进入冰阵的贤者之眼会全数冻死，否则要再补几箭才行，至于剩下的两个贤者之眼会从画面的上方往下移动，若是有部队陷入它们的攻击范围则难以逃脱，这时只要使用隐身法衣的咒语就可以了。同样的，玩家也可以利用这个法术进行侦察贤者之眼的工作。最后等这些贤者之眼进入我方的攻击范围，就可以利用贤者之箭、闪电、煌雷或弓箭等武器与法术，倾全力消灭它们，完成后本关就再也没有敌人可以对我方造成威胁。因此只要派部队占领四个角落的精灵门与中央的冥府时空门，并加以封印，长期的战斗即宣告结束！

得到物品：胜利与最后圆满大结局！

总评 80

制作	KOGADO	类型	战略角色扮演
发行	协和多媒体	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



说明：本游戏地图呈菱形，在方位描述上遵循“上北下南、左西右东”的规则，比如地图的顶端称作北。

黑暗王朝 DARK REIGN 2

湖南 天弈

Sprawlers方

第一关 袭击13号区

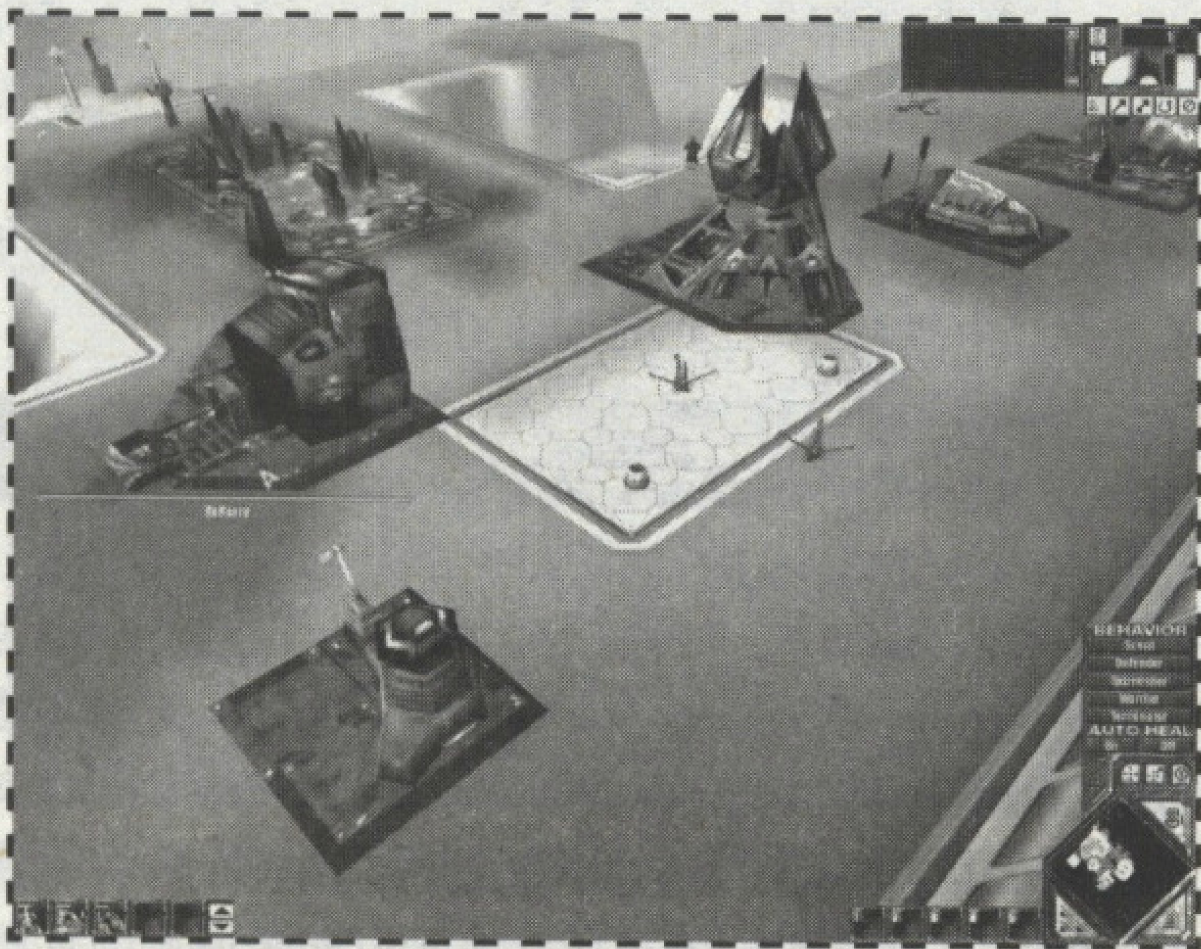
任务：消灭敌人及设施。

流程：这是训练关，让玩家熟悉如何指挥、作战、建设、采矿等，稍有一点即时战略经验的人都能轻松上手。虽然视角是3D的，可以任意旋转，但整个操作比起《家园》来要简便得多。指挥小队士兵到地图西边，干掉途中和大屏幕标牌后面的敌兵，作战时注意集中火力。然后将剩余士兵调到地图东边的增援部队处，利用钻台（construction rig）建造出各种设施，命令采集车采矿。积累了一些资金后从兵营里生产出一些士兵，按照提示（地图屏幕上的绿色圆圈）一路杀过去即可。

第二关 Togra的归来

任务：营救牧师。

流程：先进行基地建设，将枪塔摆在合适的位置以形成光电栅栏（也能拦住己方部队，所以要留缺口），配以GoGo魔托战车防守，挡住敌人的骚扰。积聚一队士兵和GoGo魔托，挺进到地图中央，沿路转向东南，经过两波冲击，清除了敌人，救出牧师，护送回基地。再次积蓄力量，



一直往北杀开一条通道，敌人的拦截不很激烈，将牧师送到地图最北端，过关。

第三关 到底是谁在监视谁？

任务：俘获敌设施并保护它。

流程：击退敌人的几拨进攻，牧师（voodun）能在战斗中自动给受伤的部队加血。沿峡谷前行，找到一处荒废的基地。修理车（scaver）将自动进行修复。先造两个太阳能阵列，恢复能量供应，激光栅栏和枪塔也随之恢复效用。敌人主要从枪塔缺口方向前来骚扰，如果觉得防守力量不够，可多造几个枪塔或防空塔。敌人在碰了几次壁后，会绕到基地上方发动袭击（在后面的关卡中敌



人也都表现得挺狡猾的，看来游戏的AI做得不错）。积蓄一定力量后，派遣一支以GoGo摩托为主力的混编部队往地图北端冲击，扫荡所有敌人及其设施后，间谍将潜入一设施中窃取JDA的军事数据，在一段时间内，你必须保护好该设施。一面从基地调兵，一面派钻台在该设施旁修建防空塔，因为敌人的疯狂进攻是以空中力量为主的。熬过了规定时间后，任务完成。

第四关 河边奇袭

任务：消灭所有敌人。

流程：清除峡谷里的敌人，往右转过弯后见到一些敌兵正在蹂躏我方的一个基地，愤而歼之，然后构筑防御工事。敌人主要从水路进攻，舰艇和飞行器都有。将己方舰艇分散在左右两边的枪塔附近，必要的

话造防空塔协助，再派修理车和牧师voodun支援，可立于不败之地。敌人另一部份力量会从基地西北方前来骚扰，是小股的飞行兵和地面士兵，只要建一座防空塔和枪塔即可搞定他们。稳定局势、升完级后，派一支部队南下，那儿有丰富的矿藏。扫荡之后，就地造采矿站，防御工事也是一定要造的，否则狡猾的敌人会不停地前来骚扰。然后组织水翼艇（Hydrofoil，可对空）北上攻击敌人，每次派7到10支（多了展不开），辅以修理车协助（它们能走水路），清除敌人的船厂和河岸边的所有设施，再调两个建筑钻塔（也



能走水路）到河对岸，建兵工厂和防御设施，造出坦克（Scorpion Tank）和GoGo摩托，扫荡余敌。对付JDA的吊炮时，只需靠近它，它就没辙了。

第五关 知识产权

任务：窃取自爆坦克的秘密。

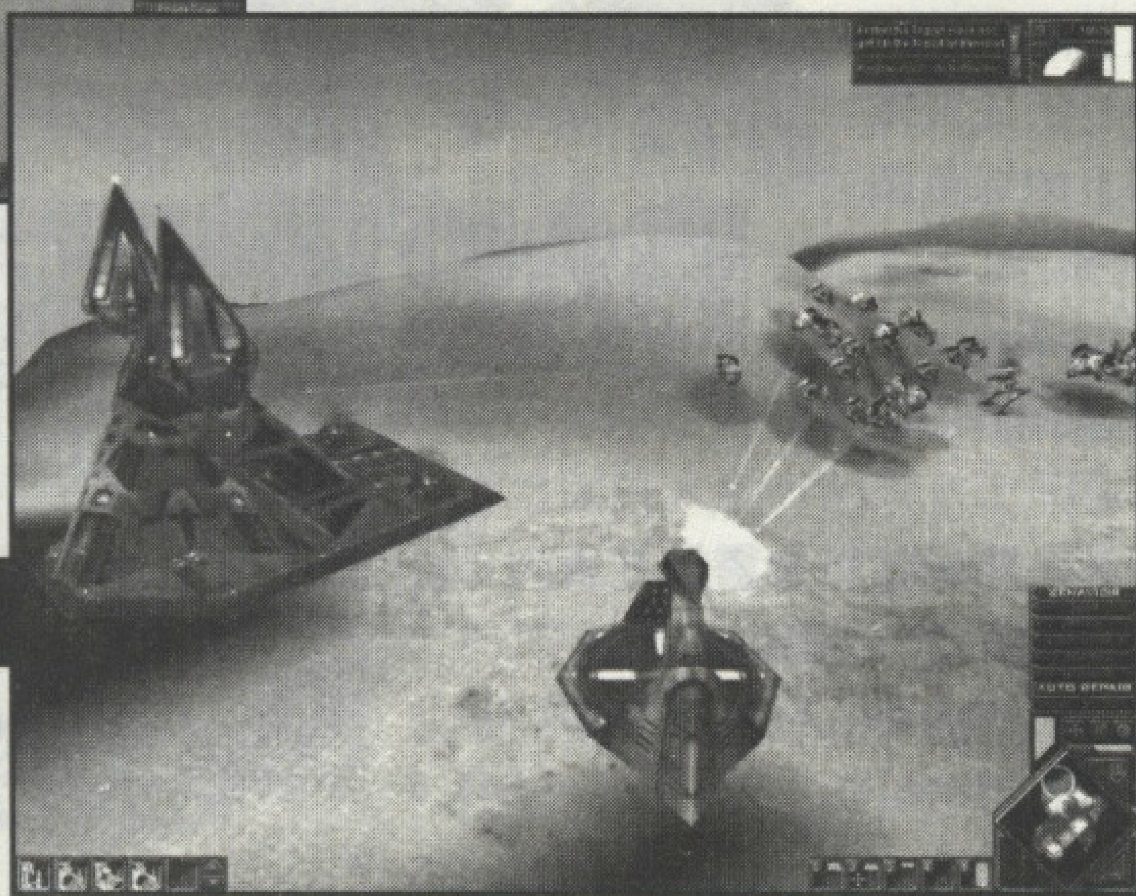
流程：就地建设基地，一方面由于空间狭小，需合理摆放建筑物的位置，另一方面可采集的矿藏不多，要注意节约用钱。防御时最好还是靠防空塔和炮塔（Ravager Turret），至少在下坡的口子上各放一个。将建筑物升级后，在坦克和GoGo的护送下，让建设钻塔下坡，到平地上建防御塔和采矿站，采集另两片资源。在防守时还可结合使用了望塔（Camera Tower）和吊炮（Thunder Cannon），了望塔可看见很远的距离，为吊炮寻找打击目标。用以上方法逐渐往前推进到河边，建造船厂，此时敌人的舰艇和飞行兵种将从北边和西北进犯，用炮塔和防空塔防御即可。

JDA的势力分布在地图西边和北端的陆地上，在西边还有资源可采集，因此建议先消灭西边的敌人。作战时以水翼艇为前锋，修理车居中，吊炮舰（Juggernaut）殿后，辅以螺旋桨飞机侦察，充分利用吊炮舰的远射程和强大打击力量。消灭了沿岸的敌人后，派钻台登陆建兵工厂，生产出坦克和吊炮清除余敌，这是能够最大限度减少伤亡的做法。如此这般先后歼灭地图西部和北部的敌人后，派部队沿北边的峡谷前行，直到在尽头找到任务要求的JDA建筑物。派一辆修理车靠近它，窃取了机密后摧毁它。截获三辆敌车辆，穿过敌营，继续沿峡谷往东南方向攻击前进，途中有一扇巨大的门，最后护送它们到指定地点。

第六关 送给犹大的礼物

任务：在限定时间内除掉犹大首领。

流程：你的任务是在30分钟内找到并干掉犹大族的首领，所以前期的建设既要快，也要有条不紊。由于敌人的进攻不强，而且没有飞行类部队，所以建两座炮塔防御就行了。将主厂和兵工厂升到二级，造出两三辆坦克和修理车，就开始逐步往北推进吧。抵抗的敌人主要是犹大士兵（Judas）和防御塔，有的地方埋着地雷，能一次性炸掉多辆坦克，因此多存盘是明智的。先攻下北边的一个山头，再沿其西边的道路前进，见到一片矿产，调钻台过来建兵工厂和采矿站。然后一边继续往北攻占第二个山头，一边生产出吊炮。将吊炮放在山头上，当前方的坦克发现敌人防御塔时，就用吊炮轰击。坦克及修理车从山头西边的道路向前攻击，往东转个弯后在敌营前方道路上有两处雷区。发现敌人的兵营后，先派吊炮“照顾”它，因为它会源源不断地生产出犹大士兵。犹大的首领会带着几个士兵加入战团，将他击毙就过关。在整个过程中，时间的压力是比较大的。



第七关 看门人

任务：摧毁JDA的防御型巨塔及其主基地。

流程：前期比较缺钱，不能大手大脚了。在基地西北和北边各建一座枪塔，既能对地，也能防空，是节省能源和资金的权宜之计。抵挡住敌人的初期攻势，站稳脚跟后再建炮塔和防空塔。在防守阶段最重要的事情就是找矿，虽然在基地东边的岸边上也有点

矿，但它太少了。丰富的矿产区位于地图西部，那儿有零星的JDA势力，也是敌骚扰部队的必经之地。在小股坦克和GoGo的护送下，让钻台在那儿造起防御塔和采矿站，再逐一清除附近的敌人。有了新的资金来源，就可在基地旁的河边建船厂、造水翼艇了，与防御塔一起协同防守。在进攻阶段，要充分利用了望塔的远视野和吊炮的远射程，一方面逐步建立了望塔为吊炮寻找打击目标，另一方面以坦克和GoGo为中坚防御力量，一步步蚕食敌营。水面的舰艇只负责掩护，不承担主攻，抑制住JDA的水面势力即可。从地图西边的矿产区沿河岸东进，在地图中央有两座巨大的猎鹰防御塔（falcon tower），它能打击任何类型的目标，而且攻击力极强，能够一炮打掉一辆主战坦克。让钻台贴着上方的山坡（相对于下方的水面）渗透过去，只要所建的了望塔能看到JDA的猎鹰塔即可，然后用吊炮轰击。如此拔掉两座猎鹰塔，然后从该位置用同样的蚕食战法推进，消灭地图北部的敌人就只是时间问题了，必要的话可在敌猎鹰塔附近造兵工厂。

第八关 开辟一条出去的路

任务：穿过地下通道，找到出口。

流程：JDA竟然从下水管道逃走了，真是不可思议！开辟道路的部队就只有手头这么少得可怜的几个，而且看来也不会有资源可以开采，所以如何指挥

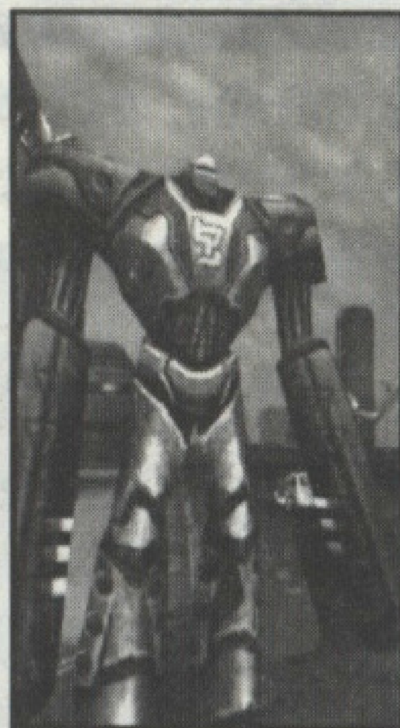


这一小股部队作战就变得相当重要了。这儿的敌人主要是一种类似爬虫的怪物，在后期还会遇上一些JDA的部队。沿着管道蜿蜒而行，消灭途中的敌人。路途的首要目标是到地图西南边缘，那儿有一个牧师和一个狙击手（skulk）的增援。狙击手对敌士兵和爬虫的杀伤力很强，基本上是一枪一个，但开火较慢，不过她的远视野能弥补这一不足。利用狙击手开道，让牧师替她疗伤，其它部队负责掩护，当前方敌人太多时再冲上来，毕竟管道只有那么宽。绕行到地图西部角落里将遇到一个犹大首领和两个士兵，不过隔着一条沟壑，暂时不能与它们会合，需绕一个大弯才行，注意别让犹大们去探路。接着继续绕行，管道将引你往东北方向走，途中得到JDA遗弃的四个Raver，让修理车靠近它们即可收为己用。最后的目标地点在地图东北，拐个弯后发现数目众多的JDA部队，消灭他们就能过关了。

第九关 驱逐

任务：找到核反应中心，占领防御控制器，清除Togran传送门附近的敌人及设施。

流程：就地进行建设，敌人将主要从西北和东北两方向骚扰。除了基地附近的那片矿产外，另一片矿在基地西北不远处。仍建议采用了望塔、坦克和GoGo、修理车和牧师、吊炮的蚕食方法（以上排序代表各单位的位置，比如了望塔在最前面），能有效减少损失。其中坦克对地，GoGo防空，当遇到敌人的空中力量较强时，趁GoGo与敌周旋之际，一面撤回坦克，一面让钻台造防空塔。



此关地形比较复杂，不仅分了好几个坡度，而且在中央一线的桥对岸有重兵把守，如果从这里往前攻，由于敌人会不停地修理、再建和骚扰，所以作战会比较艰苦。因此建议在扫荡了西南的半边江山后，从小地图屏幕上闪着绿色圆圈的地方的西边挺进，而且那儿也是一片非常丰富的矿产区。那个闪着绿色圆圈的地方就是所谓的核反应中心（Fission Core），暂时别管它。如果要防止敌人的骚扰，可在每个桥头建炮塔和防空塔。沿地图西北边缘一线推进到地图北端，再逐步向地图东北部分蚕食。敌人的抵抗算是所有关卡中最顽强的，会不停地再建被毁的设施，而且反扑也比较猛烈，必要情况下建炮塔和防空塔与敌周旋。就这样逐步推进，一直到清除地图上的所有敌人及设施。注意：在地图东北边缘的

中央有一扇很大的传送门（Togran Portal），它通往JDA的家园星球，千万别让任何部队进去，那样将召来源源不断的敌人。

除了核反应中心和传送门外，在地图上散布着四个防御控制器（defense controls）。先清除核反应中心旁的JDA舰艇，再派修理车到它周围转一转，见到旋转着的反应堆。它是无法直接攻击的，如果派部队到四个石碑里，将很快被消灭。让四辆坦克分赴四个防御控制器所在地，守在它们的旁边，核反应中心就失灵了。然后在传送门的正前方和两侧各造多个炮塔和防空塔（十个也不嫌多），因为这儿有可能会源源不断地冒出来JDA的部队。另在其附近建兵工厂，同时将所有作战部队调到这里（除了守护防御控制器的部队以外）。造好防御工事后，让修理车靠近核反应中心看一看，第九关结束，而第十关也仍然使用这一场景。

第十关 回归大地

任务：通过Togran传送门。

流程：此关说难也难，说容易也很容易。如果派部队进了传送门，那么JDA的部队将不断地从传送门里涌出来，以飞行类部队居多。如果没有造好防御工事的话，好不容易打下来的大好河山就会在片刻间被夺过去，要想再夺回来就非常难了。因此先不要进传送门，在门附近建自爆坦克工厂（Juggernaut Factory），生产出自爆坦克后，在作战部队的掩护



下，清除JDA传送门前的敌人，让它走上传送门，一切就结束了……

JDA方

第一关 遭遇战

任务：摧毁敌防空塔。

流程：指挥部队消灭不远处的几个敌兵和一座防空塔，然后去增援地图西南区的我方基地。没想到刚一到那里，基地就被敌人吊炮摧毁。利用剩下的两个钻台重新建设，包括指挥中心、太阳能阵列、兵营等设施。一边采矿，一边生产出士兵，派它们北上，一一清除敌人的另外三座防空塔及其守护部队。

第二关 破损的封印

任务：找到石碑并保护它。

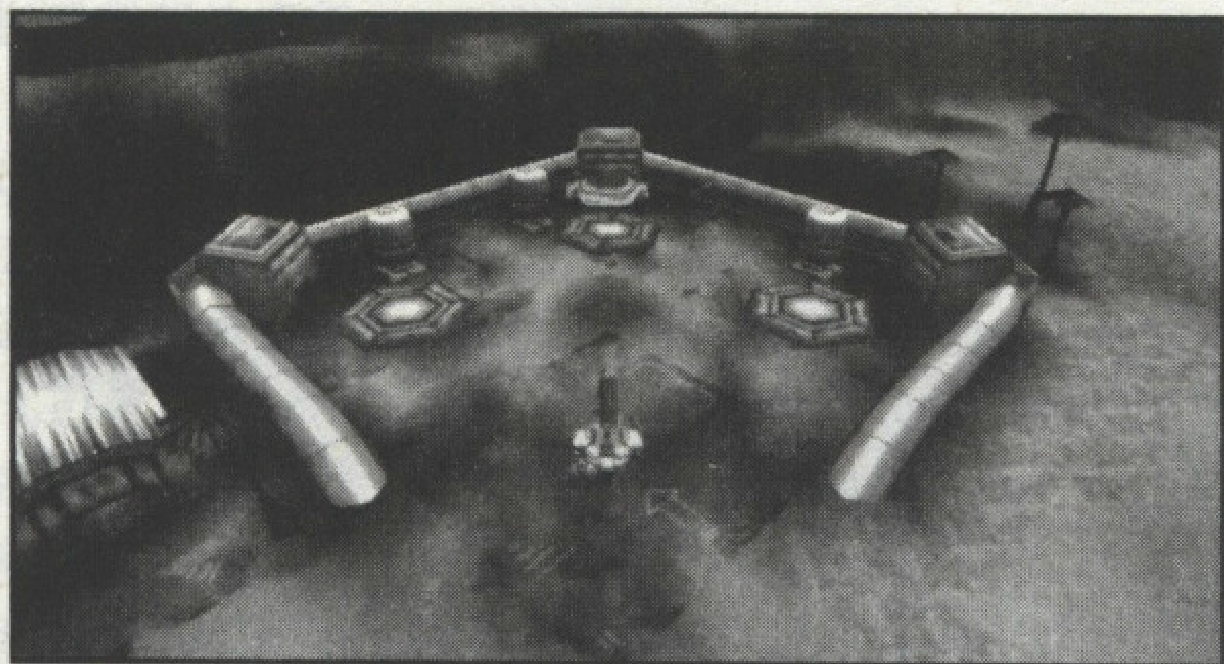
流程：那个牧师（voodun）虽然是俘虏，但已不受控制。让旁边的四个卫兵“保护”他，跟着他到北边的一个山坡上，在那儿牺牲在敌人的枪塔火力下。这么做是为了弄清楚牧师逃跑的方位。然后一边采矿，一边在道路中央造两座哨塔防御。生产出会飞行的Enforcers兵。前行到地图西北，就是卫兵们牺牲的地方的山坡顶上（只有它们才能飞上去），击毁那儿的Togran能源发生器，再沿着坡上至地图北端，途中击毙那个逃跑的牧师。这一路没什么阻力，在北端见到一块方形石碑（Togran Technifact），需将它护送到地图东北绿色圆圈所示位置。此时敌人会不停地前来骚扰，需多生产各类士兵增援。在重兵护送下，消灭沿途的敌人和防御工事，将石碑送到目的地即过关。

第三关 峡谷

任务：消灭叛军，并在峡谷顶部造太阳能阵列。

流程：部队过桥，派飞行兵摧毁瀑布旁的敌塔，那儿有片矿。然后过河，经过一片矿区，见到叛军营地，别冲上去送死，稍微等一下，估计敌人都快上完飞机后，再贴着左边的山坡前行，顺着河流走，消灭停在那儿的运输机及叛军士兵。将部队调回出发地点，保护三个钻台进行基地建设，另造哨塔（Sentinel Gun）防御。该场景的矿产分布比较零散，随着作战进程的推进，在巩固防守的基础上一个个去挖掘吧。建议以黑星（blackstar）为作战主力，它们属飞行兵种，在集群之下只要对付敌GoGo摩托和枪塔即可，其

它的敌人、设施及地雷都只有挨打的份。黑星受伤后可到空中控制所（Air Control）去加血和补充弹药，注意JDA的部队所拥有的那层能量防护罩，只要没有消失，就能慢慢自动恢复。清除了叛军营地后，在部队掩护下，让钻台在峡谷处建两座防卫塔，挡住从峡



谷上方出现的敌人。现在需在峡谷两侧的山坡顶上各造一个太阳能阵列。分别从地图西部角落和主基地过桥的右边上山坡，沿途都有一些敌人，消灭它们后在峡谷山顶的图标位置造出太阳能阵列。

第四关 地下世界

任务：送Togran神殿里的石碑到指定地点

流程：这是没有资源采集的一关。注意那些Psi工兵只在其它部队的能量防护罩消失后才能给受伤的单位加血。指挥这一小股部队摸索前进，途中的敌人主要是一些敌兵，倒不难对付。在地图西部得到增援，记住援兵出来的位置，那儿的地面上有个图标。往北走不远，见到两个狮身人面像，从这儿起往前走将遇上一些自杀性攻击的Togran，而且会源源不断地冒出来，前面、后方都会有。转到地图东北，找到Togran的神殿，先别急着进去，这儿是最危险的地方。消灭了所有自杀型Togran后，走进神殿，在动画显示完毕后，千万不要派部队走上祭坛。先指挥部队绕过祭坛，走到其后方发现一个传送台，留少数几个士兵，其余的走上传送台，被传送到狮身人面像附近。派一个士兵走上祭坛，神殿入口处的牛头怪即复活，另外在门口将出现大量敌人。让石碑（Technifacts）及护卫的士兵走上传送台，然后与其它部队一起返回到最初援兵出现的那个地方，当石碑移到图标上时，就会有接应的飞机飞来。

第五关 红色海洋

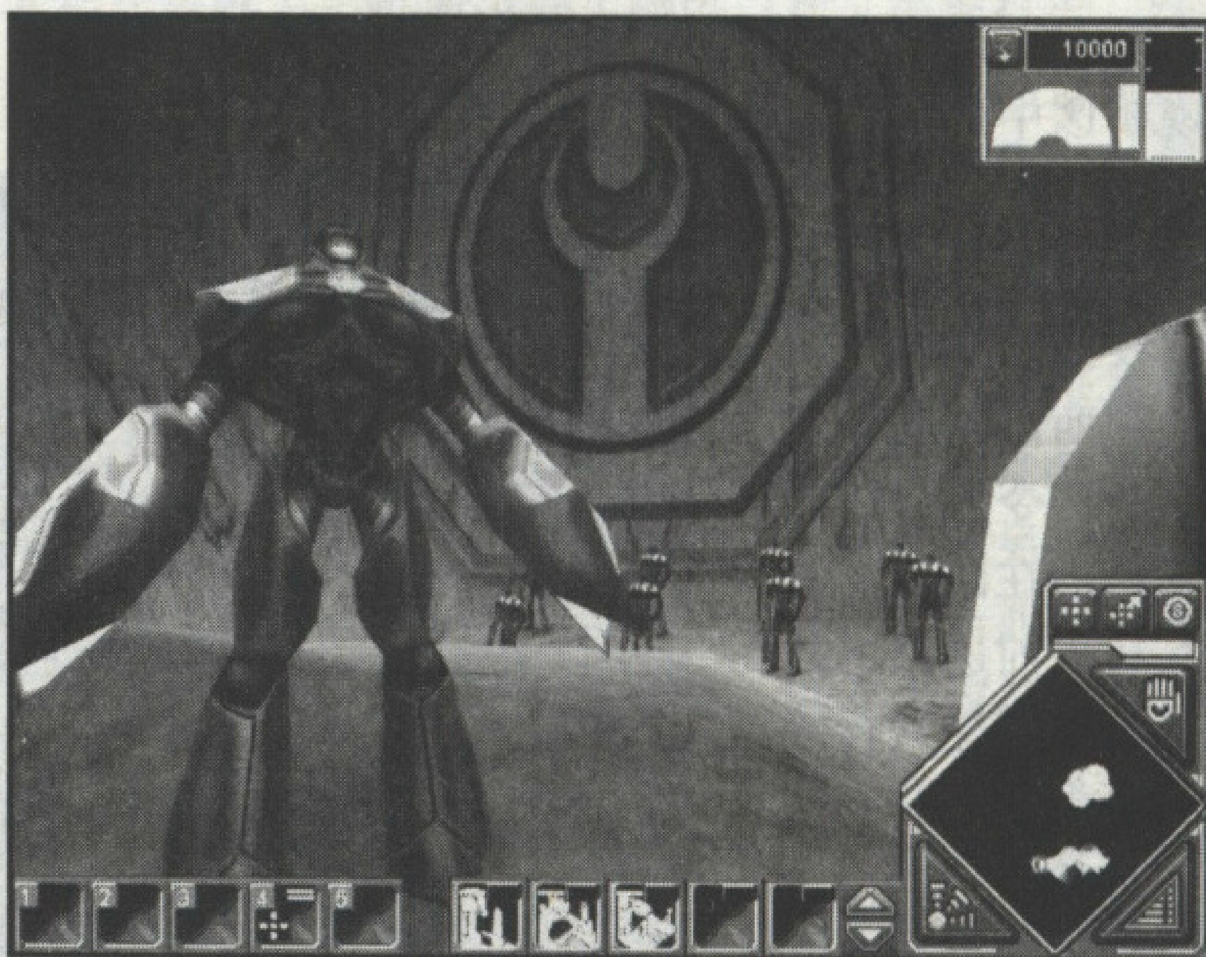
任务：找到石碑并送它到飞机场。

流程：直接过河，在对岸小岛上开始建设。敌人主要从岛的北边、山坡拐角处发动袭击，兵种包括螺旋机、GoGo摩托、水翼艇以及从传送门过来的士兵，在那儿建两座防卫塔和一座防空塔，后面安排工兵负责修理。另有敌人从东边水域和西北矿区方向前来骚扰，各建一座防卫塔即可。造出一些黑星（Blackstar），飞到绿色圆圈所示地点，护送从飞机上坠落的石碑回基地，路上有敌人拦截。在这个岛上有片矿，在基地所在岛的东边岛上也有一片，必须争取它们才能获得反击所需的资金。派舰队和飞机联合出动，扫清两岛上的敌人，然后让钻台登陆上去造防空塔和采矿站，积聚实力。敌人分布在北半部分，至少造七八艘巡洋舰（Patrol Cruiser），取得制海权，并协助飞行纵队消灭各岛上的敌人。敌人的大本营在地图北端的山坡上，只能强攻上去。清除了所有敌人后，把石碑移到敌大本营旁的飞机场。

第六关 审问

任务：渗透到敌营，俘获牧师。

流程：就地建设，矿在西北不远处。在基地东北岔路口和第一片矿的北边各建防卫塔和防空塔。敌人将从西北和东北两个方向进攻，除了各种地面部队外，还经常有三架一组的螺旋机飞过来。在基地的西北和东北方向不远处都能找到矿，不过要建防御工事，敌人不会让你悠闲地采矿的。敌人的主要势力分布在地图东北一线，林立着各类防御塔，还有众多部队。要捕获牧师Booda Shoun有两种方法：一是扫荡敌营，不过作战会比较艰苦，因为此关还不能生产威力



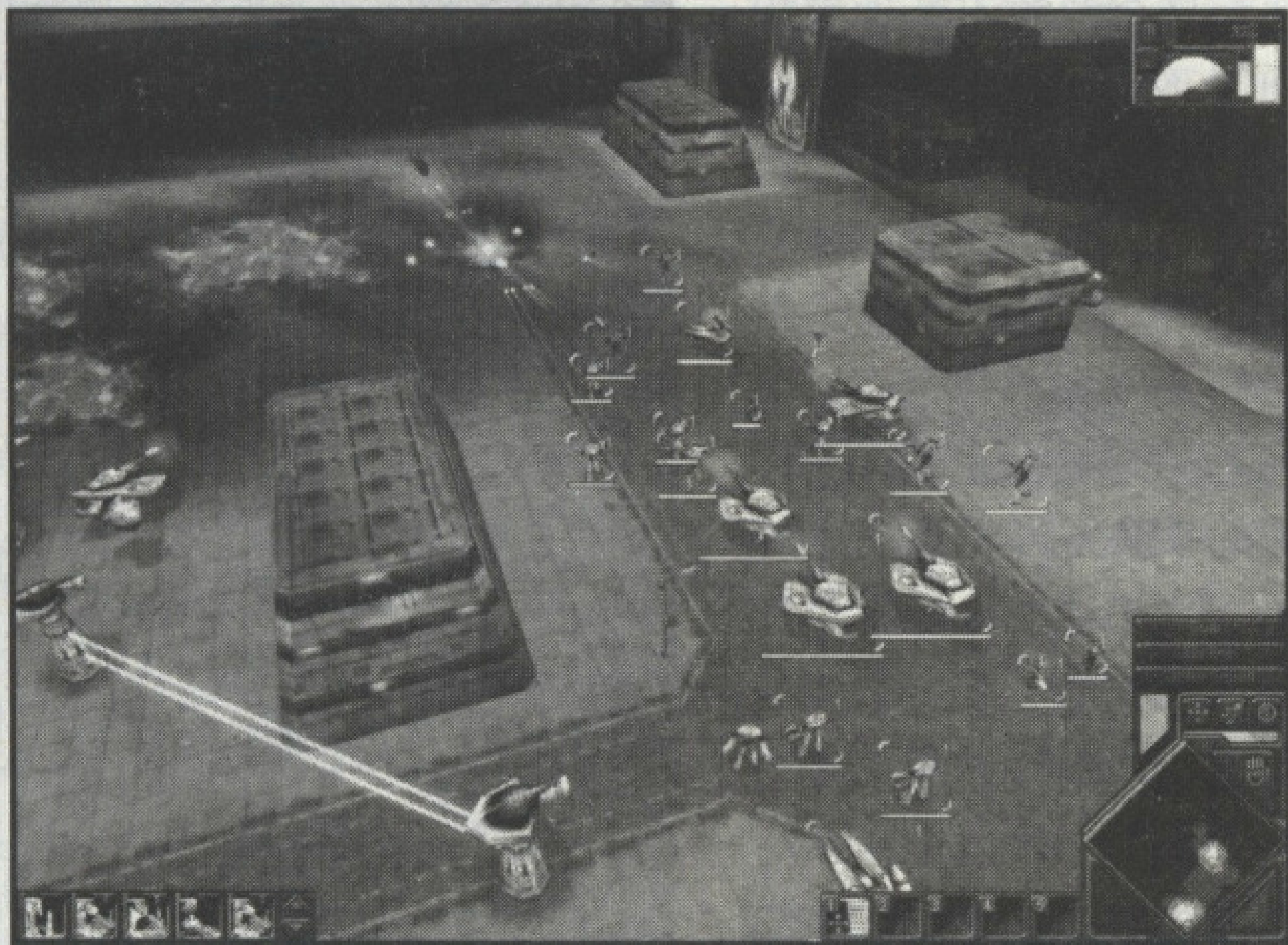
巨大的吊炮，只能派陆空部队配合着强攻；另一是派间谍渗透，操作方法是让她守在防卫塔后面，点击一个逼近的敌兵，间谍就“变”为了它。然后让间谍奔赴敌营，探出牧师的位置，用远程投雷（建筑物Radome生产）的手段消灭牧师旁边的犹大士兵，牧师就听从我方的指挥了，命令他前往地图上出现的绿色圆圈地点。不过会有一群敌人“护送”，因此要做好防

御准备，必要的话用传送室传送一些士兵在中途拦截。笔者采用的是间谍探路、部队扫荡的古老方式，不过需注意此关资源不怎么丰富，在地图北部会找到一些。敌营里敌人是比较多的，还有地雷，建议以坦克（growler）和歼击机（striker）配合行动，前者威力巨大，后者使敌地面部队成待宰羔羊。扫平敌营后，在东北部一高坡的顶部找到那个牧师，将他押回基地末端的黄色传送室。

第七关 地狱

任务：石碑被藏在了四个图示建筑物中的一个，找到并带它到指定地点。

流程：西北不远处就有矿，但那个方向也是敌人的主攻方向，在矿区北边的路口建两座防卫塔和一座防空塔，可封锁住这条路。敌人还会从东北方向进攻，所以也需修建防御工事。另外敌运输机会载着士兵从正北方向飞来，所以有必要在基地中央造防空塔和哨塔（对付下飞机的敌兵）。记得要在防御塔后面布置工兵负责修理。安定下来后的首要任务是找矿，在地图中央一带和西部都有一些。先让间谍（shadowhand）伪装成敌兵，探开地图，找到散布其间的敌兵（小心隐形的Fiend）和防御塔，用吊炮轰击它们，它们就会往我方营地冲来，结果当然是死在防卫塔的火力之下，用这种“勾引”的方法消灭掉散布各地的敌人。再派两个钻台到矿区，造防御塔和采矿站采集资源，同时注意基地里的防御，敌人只要没发现矿区中的你，就只会去袭击基地。有了钱就好办事，经过侦察，发现敌人的基地在北部，它狡猾地派部队绕到地图西部再向你发动袭击，令人误以为其基地会在西北。只要在敌人前进路上建防卫塔封锁住其行动路线，南半部分的所有资源就唾手可得了，不过可能会有残余的魔鬼兵和狙击手。以坦克和飞机为主要掩护部队，用间谍和了望塔探索，用吊炮轰击，清除所遇到的敌设施。在地图北部一个低洼区里的那个拱形建筑物里就藏着石碑，不过它旁边有许多敌兵，必须将他们消灭后才能保证石碑的安全。救出石碑，把它移往地图屏幕上绿色圆圈所指示的地点，在地图东南部。敌人会派出自爆坦克来追击，它的爆炸威力巨大，让几个士兵阻碍其行动，引诱它自爆即可，消除最后的威胁。



第八关 门口的野蛮人

任务：至少保证九架运输机安全通过该区域

流程：敌人已经封锁了大片区域，而我方将有12架运输机经过这片区域，送一些部队到基地旁的传送室。运输机将从四个方向经过该区，分别是地图东北、西北、西和西南。没有一定的顺序，走哪个方向完全是随机的。在这四个方向中，东北和西南两个方向防守薄弱，运输机有可能活下来；西北和西边两个方向有敌人的重兵把守，除非你已扫荡了那里，否则运输机是无法安全通过的。此关必须行动迅速，重点发展海军。



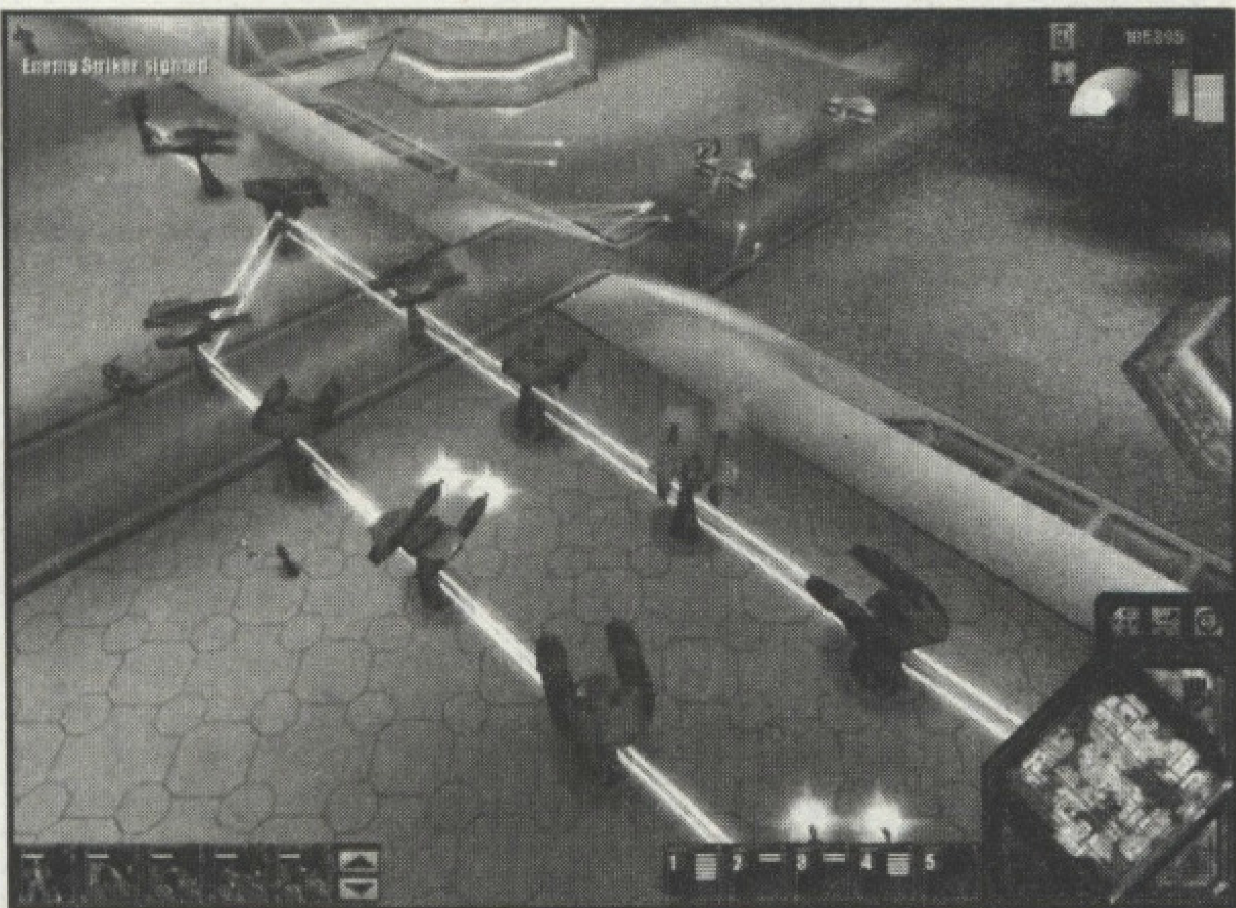
建了几座必需的设施后，将指挥中心和船厂分别升到二级（兵营和兵工厂不需要升级），尽快生产出医疗船和吊炮舰（Dreadnaught）。与此同时，派钻台北上，在河岸上修建三座防空塔和一座防卫塔，以拦截敌人的运输机空投士兵。在河岸尽头还有一大片矿区。另派钻台往西南，在基地旁的那片矿区修建防御工事，阻挡住从这个方向来袭的小股敌人，在基地四周也建少许防卫塔。

首先解决东北和西南的安全隐患，派地面部队南下，吸引敌人的GoGo摩托并将它们消灭，降低从西南出来的运输机可能遇到的风险。如果实力足够可继续

深入下去摧毁敌人的防空塔，不过指挥的重点要放在水域。以巡洋舰掩护，医疗船探路（它的视野刚好比敌炮塔远一点，而且在看见敌人后不会冲上去），吊炮舰负责打击，先摧毁基地北边不远处那座岛屿上的敌设施，这样一来从东北方向出现的我方运输舰将能畅通无阻地穿行。

下一个目标是地图西北方向。在以上过程中，逐步集结起十余艘巡洋舰、五艘吊炮舰、三艘医疗船左右的武力，往西北开进。在靠近西北边境地带聚集着敌人大量的炮塔、防空塔和水面舰艇。利用医疗船的远视野和吊炮舰的远程打击，层层剥掉防御塔，但最终还是需要与敌舰队混战的。一番激烈交火后消灭所有敌人，以后从这出来的运输机就没有危险了。

防守最严密的是西部的敌人。先靠近其东北岸边，摧毁其船厂及舰队（战斗也很激烈），再用吊炮轰击在医疗船的视野范围内的岸上设施，巡洋舰则消灭前来增援的敌人部队。敌人的抵抗是很顽强的，设施被击毁后会不停地再建。直到打得敌人完全不能再重建设施时，再绕到该岛南边的水湾，尽可能靠近运输机出来的地点。让钻台在岸边建了望塔，轰击所有处于视野范围内的防空塔，降低运输机出来时所遭到的拦截火力。如果可能的



话，在岸上建兵工厂往前推进，不过千万要小心敌人的自爆坦克！它的杀伤力太强。

最后要再次强调的一点是，行动要迅速。而且过关的话还要一点运气，希望不要有四架以上的运输机在早期从地图西边和西北方向出现，那样的话再快也来不及。祝你好运！

第九关 肮脏的政治

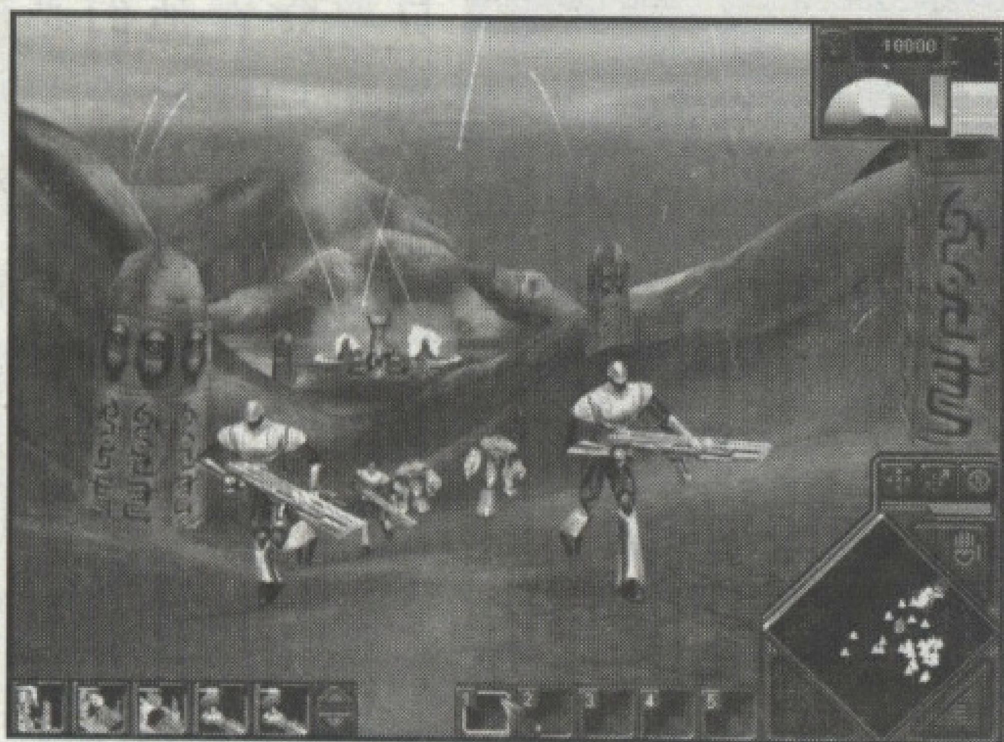
任务：杀死所有参议员（Senators）；清除联邦大厦（commonwealth building）旁的敌人。

流程：有24名参议员将在20分钟后从联邦大厦里出来，如果有一个活着离开了此区，叛乱就将失败。联邦大厦在地图中央位置，其上方没有通路，参议员们要逃走只有往西南和东南方向绕行，所以只要守在他们必经之地，就能轻松完成任务。在初期一边建设施，一边整理部队，将体形大的留下防守，其余的集结起来编成一组准备作战，两门吊炮另编一组。当指挥中心升级时，在基地东北口上建防空塔，等指挥中心升完级后再建防卫塔，后面有工兵和坦克，可防住东北方向的敌人。主攻方向是往西北，离基地不远处就有敌人一座兵营，必须拔掉它。在作战策略上，可通过建了望塔寻敌、吊炮打击、防卫塔和防空塔前线挡敌、作战部队二线机动的方法，虽然操作复杂且推进速度慢，但能有效减少伤亡。消灭了该高台上的敌人后，在其北边一点的路口建个防卫塔，因为这是参议员们的必经路之一。再继续往西北方向攻击，重创另一片敌人营地，将它打得没有攻击能力即可。由于时间限制，可能来不及完全消灭它。转到地图东南边缘的中央附近，那儿有另一片敌人防守阵地，也将它打残。然后卡住该平台西南一点的路口（建防卫塔）。时间一到，24名参议员陆续从联邦大厦里出来，有的步行，有的乘车（车里有四个）。只要卡住了路口，很容易就能将他们全部击毙。此后敌人会聚集到联邦大厦旁边来，派间谍并用了望塔探出他们的位置，小心敌人的Warden车能识破我方间谍的伪装，因此不能太靠近大厦。在适当位置造防卫塔，然后用吊炮轰击，让敌人所有作战部队死在防卫塔和防空塔手上，再派吊炮打掉周围炮塔，部队冲上来击毁栅栏（别用吊炮，那样将伤及联邦大厦，如果联邦大厦被击毁，任务也将失败）。最后，让部队进入大厦内部，清除里面的敌人即过关。

第十关 英雄末路

任务：让间谍渗透通过Togran传送门；在指定地点建造并保护好原子能电站。

流程：此关地形与Sprawler方的第九、十关是一样的。初期的主要任务是防守好，敌人的进攻是JDA所有关卡中最凶猛的。在基地西北方向（矿区下面）、北边高台上、东北岔路口各配备一座防卫塔、一座防空塔和工兵，作战部队居中策应，基本可保证基地安全。需要注意的是敌人会派自爆坦克从东北方向冲来，在初期没什么好办法对付，只有在防御工事被毁后再造。另外，初期不需将指挥中心升到三级，只要能生产修理工兵即可，等找到下一片矿后再发



展。虽然在地图西部有矿，但那儿有敌人的基地，前期的资金不足以支持我方积聚起踏平敌基地的实力。地图东边和中央只分散着一些零星的敌人，很容易扫平，然后在桥头合适的地方建防御工事，挡住迂回骚扰的敌军，并采集那儿的矿产。接着逐渐发展到地图中央的宽敞平地上，造另一个基地，这儿的矿产是比较多的。

在用间谍探索敌营时不要用那位浅蓝色的间谍，用那些从兵营里生产出来的，以免被敌探测车发现之后丧生在敌炮火之下。结合间谍与了望塔进行寻敌，吊炮远距离轰击，坦克部队和防卫塔掩护，另组一支黑星（它开火速度快，能对空）飞行编队策应。敌人的主要营地在地图东北边缘的中央，守护着Togran传送门。逐步推平敌营，直到保证Togran传送门前没有任何威胁，再让浅蓝色的间谍通过传送室来到Togran传送门前完成第一项任务，此后需在三个指定地点（地面上有图标）各建造一个原子能电站。不过在完成之前，必需在电站旁边多造防卫塔，另各派一些部队驻守，因为当你建好后，敌人会不断地派运输机空投士兵到原子能电站旁边，如果能在五分钟内挺住敌人的攻击，没有任何一座原子能电站被击毁，即可通关，否则不得不再次在建齐三座电站后坚持五分钟。

附：

1.Sprawlers方作战单位对敌攻击力一览

作战单位名称	类别	敌车辆	敌士兵	敌飞行类	敌建筑
枪塔（Gun Post）	建筑	中	高	中	中
炮塔（Ravager Turret）	建筑	高	高	无	高
防空塔（Sky Sweeper）	建筑	无	无	高	无
普通士兵（Rumbler）	士兵	低	中	无	低
魔鬼兵（Fiend）	士兵	高	中	中	低
女妖兵（Banshee）	士兵	中	高	无	中
阻击手（Skulk）	士兵	低	高	无	无
犹大（Judas）	士兵	高	低	低	中
GoGo摩托	车辆	低	低	高	低
坦克（Scorpion Tank）	车辆	高	中	无	高
吊炮（Thunder Cannon）	车辆	高	高	无	高
螺旋机（Vulture）	飞机	中	中	中	低
水翼艇（Hydrofoil）	船	高	高	中	中
战艇（Leviathan）	船	中	中	无	中
自爆坦克（Juggernaut）	船	高	高	无	高

2.JDA方作战单位对敌攻击力一览

作战单位名称	类型	敌车辆	敌士兵	敌飞行类	敌建筑
哨塔（Sentinel Gun）	建筑	中	高	无	中
防卫塔（Defense Tower）	建筑	高	高	无	高
防空塔（Lightning Tower）	建筑	无	无	高	无
卫兵（Guardian）	士兵	低	低	无	低
飞行兵（Enforcer）	士兵	低	中	低	低
Castigar	士兵	高	低	低	中
防空车（Watchman）	士兵	无	无	高	无
黑星（Blackstar）	飞机	中	中	高	中
歼击机（Striker）	飞机	高	高	无	高
漫游者（Rover）	车辆	中	中	无	中
牛头犬（Bulldog）	车辆	中	高	无	中
坦克（Growler）	车辆	高	中	无	高
吊炮（Mastiff）	车辆	高	高	无	高
巡洋舰（Patrol Cruiser）	船	高	高	中	中
吊炮舰（Dreadnaught）	船	中	中	无	中
空中要塞（Sky Fortress）	飞机	高	高	无	高

3.键盘命令（游戏设置中没有列出）

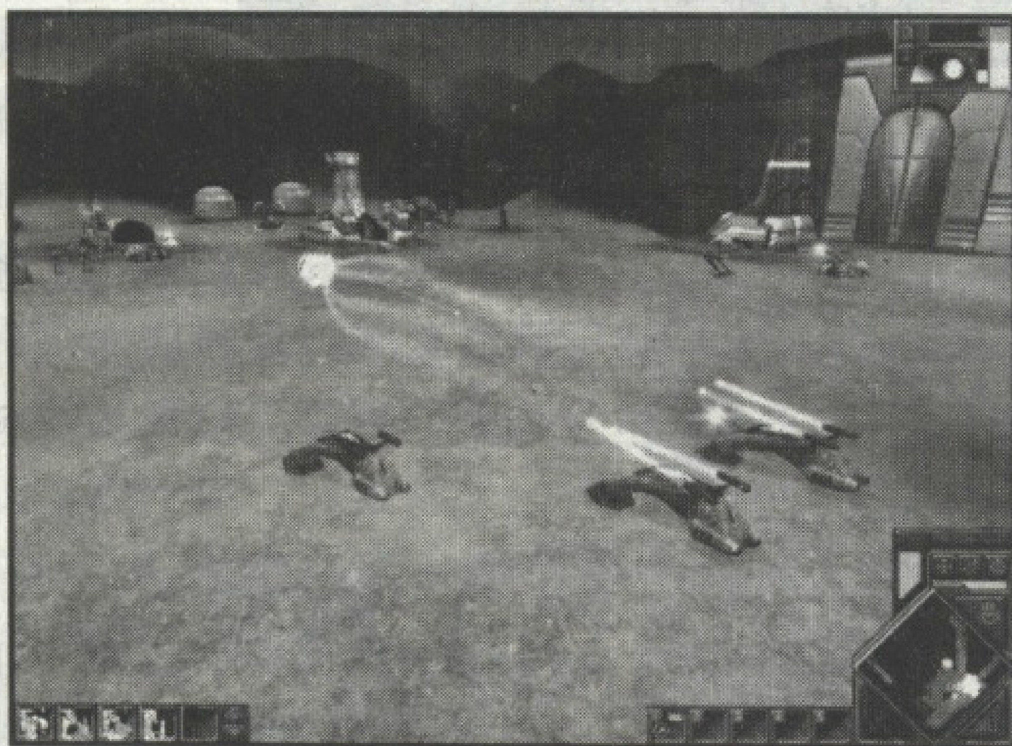
通用操作：

O：开启/关闭目标窗口

Shift＋O：开启命令菜单

Tab：打开/关闭路标面板

Backspace：删除最后的路标点



Delete：删除所选择的整条路标

Ctrl＋S：快速存盘

Ctrl＋L：快速调盘

Pause：暂停游戏

Scroll Lock：画面停止，按Pause键接着进行

Print Screen：抓一幅屏幕图

Space：转到上一个警告区域

Enter：启动聊天模式

作战单位操作：

Ctrl+<1–0>：编组（取消该组以前的编队）

Alt+<1–0>：编组（不取消该组以前的编队）

1–0：选择编队

Ctrl+鼠标左键：选择所有同类型的部队

Alt+鼠标左键：选择屏幕上所有同类型的部队

M：边移动边攻击

Shift+M：移动

A：攻击

Shift+A：原地攻击

S：停止

Shift+D：自爆

G：保护

[ ]：切换到另一单位及其所在场景

Alt+[ ]：切换到同类型的另一单位及其所在场景

J：快速卷屏（需点击鼠标左键）

U：升级

W：补充弹药

编组指挥：

<1–0>：选择编队

Shift+<1–0>：切换到该组

鼠标左键点在组号上：切换到该组

V：所选部队变为雁形阵势

B：所选部队变为方形阵势

N：所选部队变为直线阵势

X：所选部队分散开来

建设菜单：

鼠标左键：制造

Shift+鼠标左键：增加五个单位到生产线

鼠标右键：从生产线里取消一个单位

Shift+鼠标右键：取消所有生产或建设

P：暂停设施建造/取消暂停

R：设置建筑物出货地点

>：顺时针转换建筑物指针

<：逆时针转换建筑物指针

H：切换到指挥中心

视角转换：

方向键：平移屏幕

F（按住）：任意调整视角

F1–F6：调整视角高度

小键盘区方向键：调整视角方向（东西南北）

小键盘区数字5：变换到北向视角、缺省高度

小键盘区数字7、9：逆、顺时针转换视角方向

鼠标右键（按住）：快速卷动屏幕

鼠标右键+左边的Ctrl：定轴心转动

鼠标右键+左边的Alt：360度旋转视角

鼠标右键+左边的Ctrl和Alt：贴近放大观看

鼠标轮：贴近放大观看

总评 89

制作	Activision	类型	即时战略
发行	Activision	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

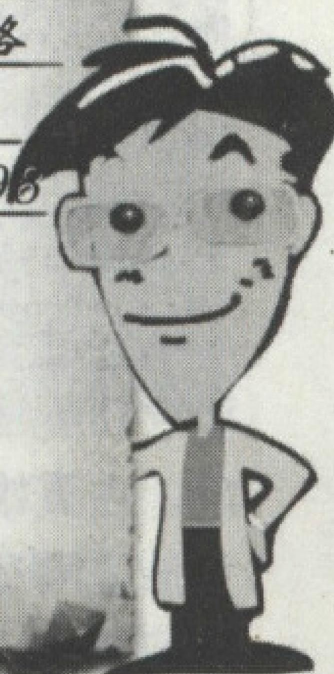
画面

音响

操作

剧情

娱乐



迷乱痴狂，世事无常，浮沉任飘荡。
红尘来去，犹如梦一场，天地苍苍。
爱恨情长，人各一方，生死两茫茫。
悲欢离合，找不回过往，独自凄凉。
儿女情长，最后还是伤。
看红尘滚滚，纠葛纷纷，真爱能几分。
豪情万丈空遗恨，今朝梦醒何处问。
叹人生事难成，如云烟不留痕。
爱一场，恨一场，如梦一场。
迷乱痴狂，世事无常，浮沉任飘荡。
红尘来去，犹如梦一场，如梦一场。

——《中华英雄》主题曲



中华英雄 上

北京 敏捷

在和洁瑜告别后，华英雄打算回村让父母提亲。从清溪村左边经过树林后回到家门口（建议在树林里先练练等级），却看见自己的母亲正和美国人彼得动手，而父亲已奄奄一息地躺在地上。彼得一枪就把英雄的母亲打死了，华英雄当然不能放过他，临死的彼得却说华父也是叛徒。正在英雄迷惑不解的时候，华父说出了整个事情的来龙去脉，并让英雄去阻止贩卖中国人到美国当猪仔的卡氏集团，说完便咽气了。英雄在父亲的临终遗言中知道家中藏着赤剑。回到家后，经过一阵寻找，终于在大床边上找到了赤剑。英雄想到在走以前，应该先和洁瑜告别。



到了洁瑜家，把事情经过一说，洁瑜要求和英雄一起去冒险。在英雄的劝说下，洁瑜同意留在清溪村不走了。和洁瑜度过一晚后，英雄出发了，然而茫茫人海不知从何找起。想了半天，打算坐船去美国。来到清溪村码头，没想到被钱无义这个小人骗了，签下了卖身契，被当成猪仔卖到了龟岛。

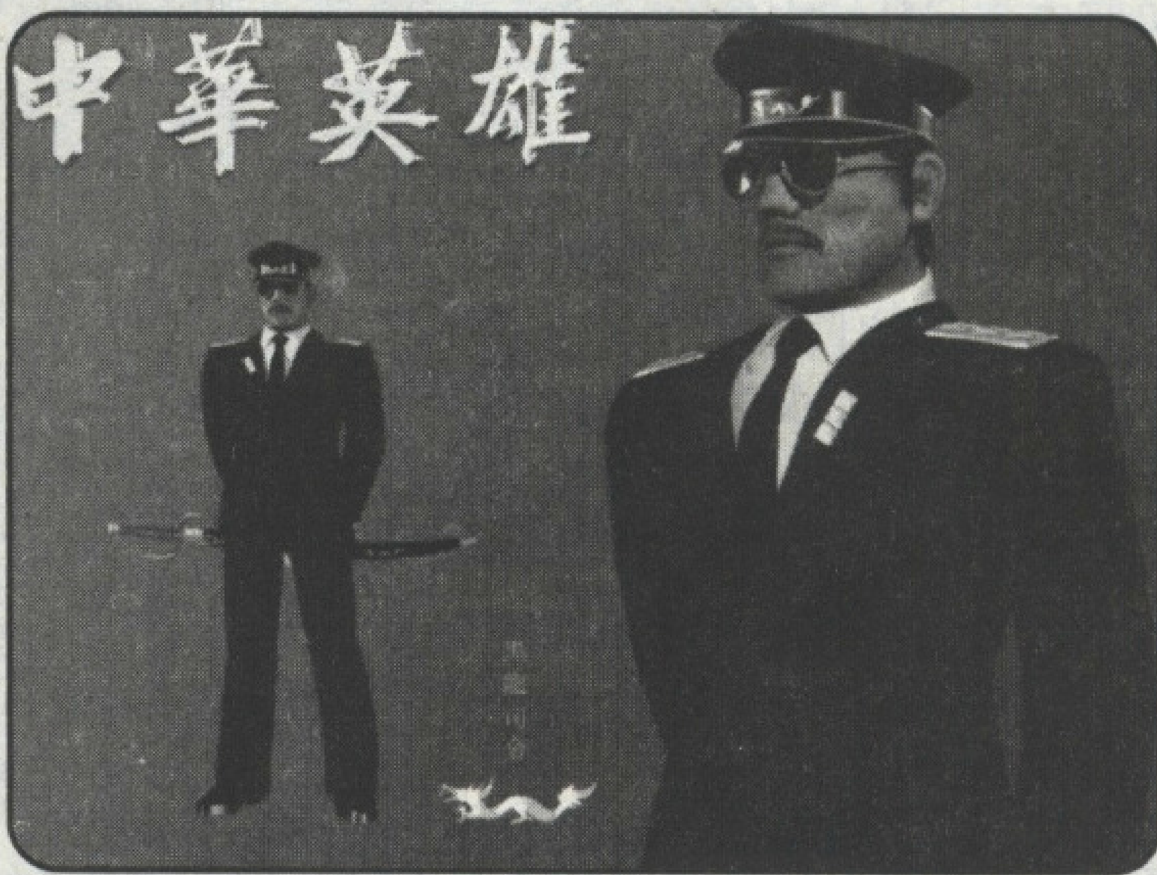


当华英雄发觉被骗的时候已经晚了，被四害修理了一顿后，关到了苦力营。几天后的一天，英雄起来发现四害他们不知去哪了，于是跑进了办公室，打算找回赤剑后偷偷溜走。但找了半天也没找到，只好先出来。哪料刚出来就遇见四害他们，没有办法，这一仗在所难免。经过一番激斗后，英雄打死了四害的老四，接着向东逃跑，不料误入死林，由于受伤过重晕了过去。

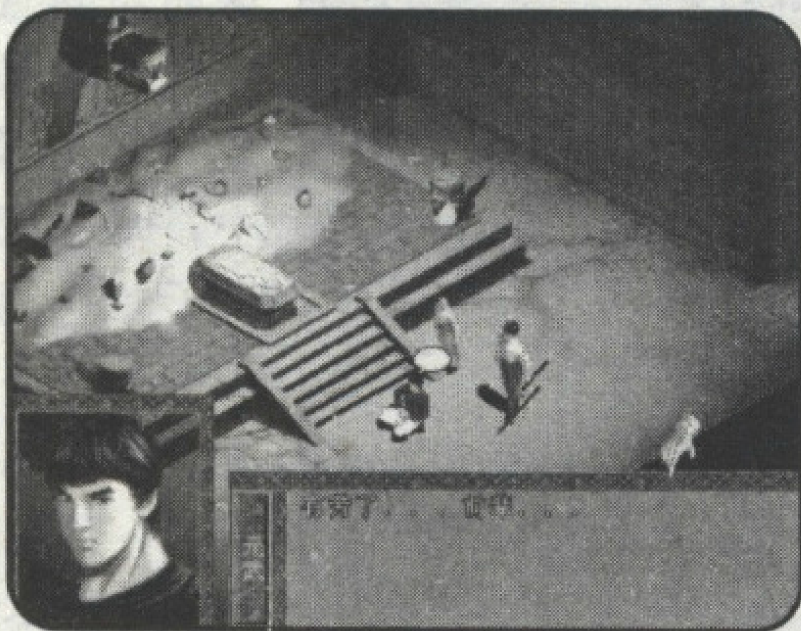
昏迷了一周后，英雄终于醒了，发现自己睡在一间屋子里，原来是一个叫生奴的老伯救了他。同时英雄也发现有个怪人老是跟自己过不去。一天晚上睡觉时，英雄听见似乎有打斗声，于是决定去看看。走过竹林，看到那个怪人正和一个白发老人练功，而那个老头手上拿的竟是自己家传的赤剑。正在惊讶时，那怪人过来一脚就把英雄踢倒了，大伤初愈的英雄又晕了过去。当英雄醒来时，发现白发老人站在自己面前。原来他就是生奴和那个怪人鬼仆的师父——金傲。金傲询问了赤剑的由来后，试探了英雄的武功，认为英雄确是可造之材，提出要收他为徒，英雄正愁武功低微无法报家仇国恨，于是赶紧上前拜师。金傲在说了他的遭遇后让英雄替他清理门户，原来大害就是金傲的徒弟。恰巧在这个时候，大害来袭击死林，于是金傲让英雄和鬼仆出去教训他们。刚走到林口，就遇见来龟岛顶替四害的钢帽古奥。三两下打死古奥后，英雄他们又向前走去，遇见了三害索命，但他也不是英雄的对手。打死三害后，引来了大害、二害他们，无奈英雄双拳难敌四手，终于和鬼仆一起被打倒。幸好

鬼仆趁大害不备逃回了死林，而英雄却被他们关进了废矿。

等英雄醒来后，发现师父站在自己面前。原来师父知道英雄被抓，马上就来救他，而且把赤剑也偷了回来。为了对付大害，金傲又教了英雄四季剑法的最后一招——四季不休。在和师父商议后，英雄决定先走到矿井最上层，然后配合鬼仆和生奴一起行动。经过两层来到最上层后，决战的时刻终于到了，英雄他们刚要对大害动手，生奴却被二害挟持了。还好生奴非常机警，趁大害、二害得意忘形之际，使出了一招"大海无量"，打死了二害，逃出了大害的挟持。在和大害的战斗中，凭借生奴的一招"大海无量"，很轻松的就获胜了，只是让大害偷偷溜走了。



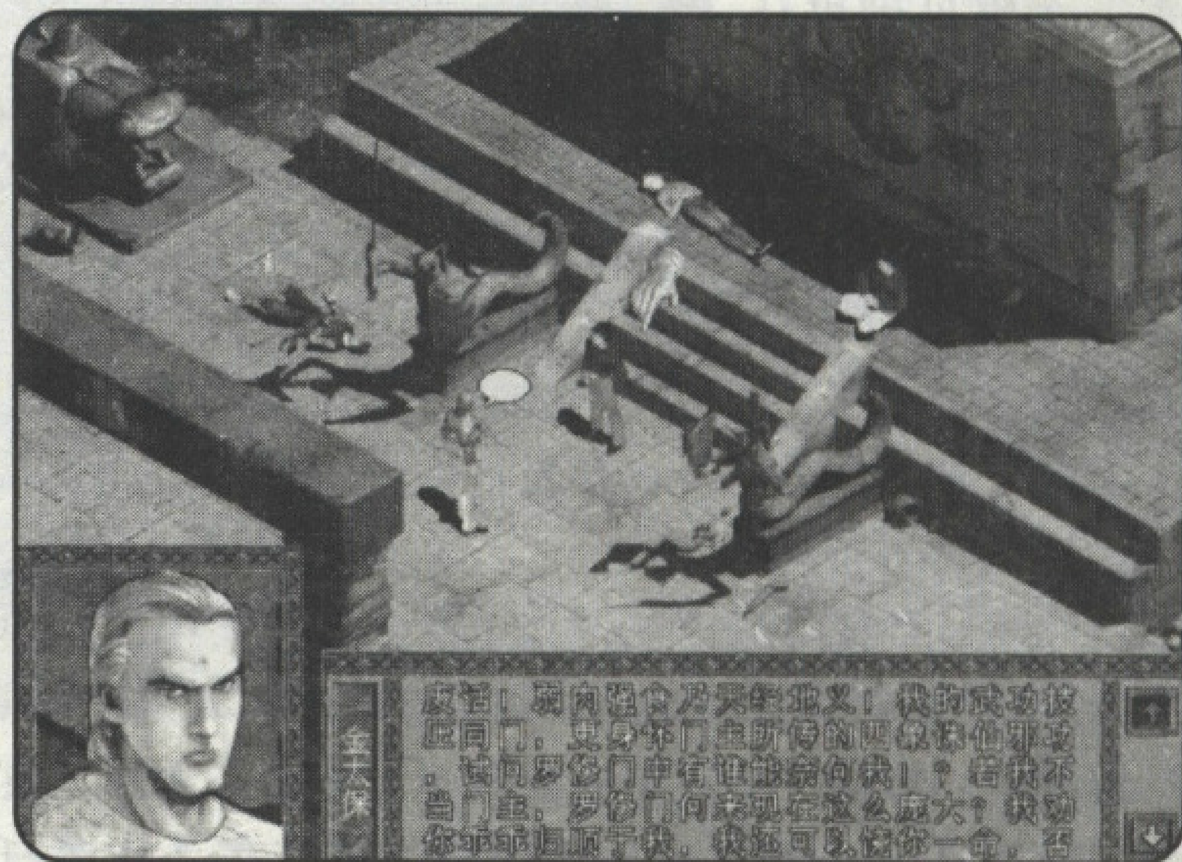
在码头上，英雄提出回中原的想法，但由于海上有水神管辖，除了卡氏集团的船只外，其他船只一律不准通行。正在为难之际，忽然龟岛的居民比芝走了过来，她说可以带他们离开龟岛，但鬼仆却将她赶走了，并称自己也知道这个办法——就是把每月来龟岛的运金船抢下来，这样大家就可以回去了。大家都同意试试这个办法，耐心地等待运金船的到来。



这一天，运金船终于来了，但由于英雄不知道暗号，被押船的双枪手洛奇识破了，无奈英雄和鬼仆只得出手硬抢。还好洛奇也不难对付，终于夺下了船只。等英雄往南回到苦力营想叫师父上船的时候，却看到钱无义勾结大害去而复返，并又一次挟持了师父金傲，而英雄只能眼睁睁地看着大害一刀将师父杀害，而后又乘着英雄抢下的运金船逃走了。英雄追到码头，不见一人。愤怒的英雄对天发誓，一定要找到大害报仇雪恨。在同被卖来当猪仔的罗汉的帮助下，英雄埋葬了师父。然而一波未平，一波又起，蛮不讲理的水神这时又找上了门，硬说英雄抢了船，出手便打，可他哪是英雄的对手啊。打死了水神，比芝过来告诉英雄，她会想办法让他们出岛的。等了一会，英雄还不见比芝来，于是往东穿过沙滩，正好看到比芝在和岛上的住民争吵，岛民认为英雄杀了他们敬如天神的水神，提出要报仇，还提出只要英雄赢了，就给他船和干粮，让他们离岛。英雄考虑再三，答应了岛民的挑战。经过几轮战斗后，岛民终于谅解了英雄，并且岛民力千钧希望和英雄一起出去闯闯，英雄他们终于离开了龟岛。

在海上漂了几天后，干粮和水都没了，正在为难之际，正好开来一艘大船，好心的查理士收容了英雄他们。在船上遇见了金太保，从他那打听到原来船的目的地是芝加哥。

船到了芝加哥，在下船的时候发现罗汉一个人已经悄悄地走了。初到芝加哥，英雄他们也不知道往哪走。从路人口中打听到往北是教堂，先去看看吧。来到教堂，英雄和鬼仆、生奴商议后，打算先到唐人街去。就在这时英雄看到了在船上和金太保一起的木修罗，她行色匆匆地走进了教堂。为探个究竟，英雄也跟着到了教堂。刚到门口，就看见十来个人在追木修罗，出于同情心，英雄和其中的顺风耳打了起来，却不是他的对手，而赶到的鬼仆也败下阵来。无奈之下，只得先行撤退。逃出教堂后，和大家商议，既然木修罗被抓，应该尽快告诉金太保。还好英雄留有金太保的地址，于是往西走去，看到靠马路边有几格台阶的就是金太保的家了。进去后才知道原来金太保就是当地最大帮会——黑龙会帮主金龙头的儿子。寒暄之后，英雄告诉他木修罗的事情，但金太保好象一点都不关心，只叫英雄他们进屋休息。侠义心肠的英雄



当然不会这样坐视不管，于是偷偷溜出了金府，打算独自救人。刚走到门口，就看见鬼仆跟了出来，要求与英雄同行，英雄颇为感动，于是两人向教堂走去。而另一方面，金太保却打算利用英雄他们做兄弟会的靶子，派自己的几个师弟暗中救回师妹木修罗，可怜英雄却还不知金太保的恶毒用心。

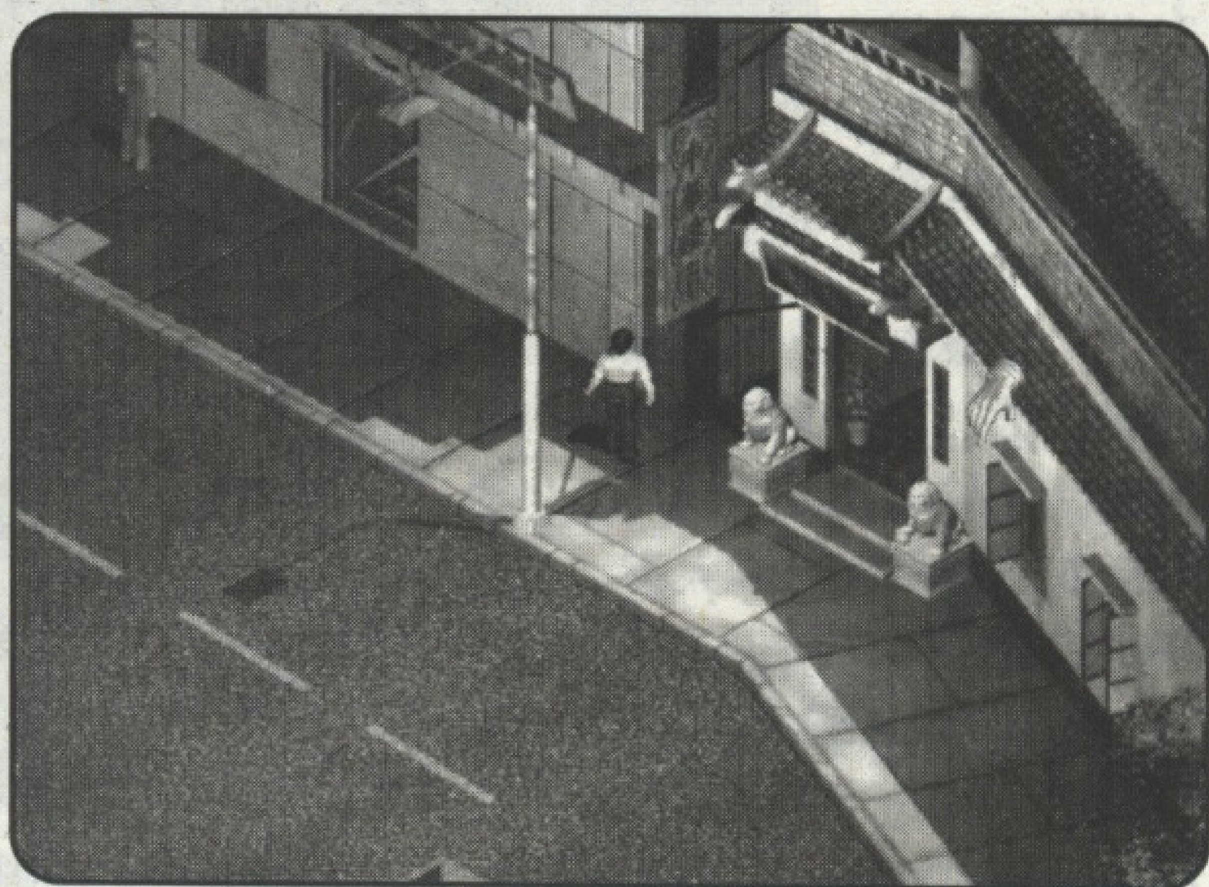
英雄和鬼仆来到教堂后，发现有人跟踪，从教堂的门缝中发现原来是金太保的师弟火四郎。进入教堂后，发现满地的死尸。这时金太保走了进来，原来是他残忍地杀害了这些人，而在教堂里也没有发现木修罗的踪影。出教堂后，英雄打算用计查出木修罗的下落、金太保却背着英雄准备剿灭兄弟帮。

跟踪兄弟帮的余党，英雄发现他们向城郊逃去，于是往北跟了下去。穿过儿童乐园，过桥来到了树林。

在树林中，先往右走，在一间房子边可拣到血气喷烟。然后退回原路，再往左走，一直向上。这时在树林中的顺风耳已经发现英雄他们了，而大害竟是他的表弟，另外还有兄弟帮的狂十儿和碧眼金刚。英雄不知是圈套，进屋去救木修罗，谁知木修罗不肯让英雄救她。而这时早埋伏在一旁的顺风耳和碧眼金刚向英雄出手了。英雄使出浑身解数，打败了他们。可是正当要和木修罗逃走的时候，狂十儿出现了，这时鬼仆也找到了杀死师父的大害。大害见到鬼仆又逃走了，鬼仆马上追了下去。这边狂十儿说，只要英雄能接八招，就让他带着木修罗走。打斗中，英雄为打倒狂十儿不惜自损一目（此战必败，玩家无需过多纠缠）。而狂十儿也履行了诺言，放了他们。另一边，鬼仆终于追上了大害，然而两败俱伤，在鬼仆昏过去的时候，钱无义又一次将大害救走了。

英雄失血过多后被生奴救了回来，昏迷不醒。而木修罗却因为英雄小看她而要挖他的眼睛，在金太保的解释下，木修罗一声不响地走了出去。三天后，英雄终于醒了，木修罗也为情所动，为此多了许多白发，鬼仆则下落不明。为了弥补少了一眼的缺陷，英雄在三天内苦练武功，功力修为又更上一层楼。而此时的木修罗已经偷偷爱上了华英雄。

一天，英雄起来发现有个黑衣人，于是偷偷跟着他。先往东然后往北，在通往儿童乐园的路上看到了那个人。跟着黑衣人来到树林后，发现了地上的脚印，悟性颇高的英雄学会了战步。既然没人，于是英雄又回到了黑龙会。在无意中竟然发现金龙头也会

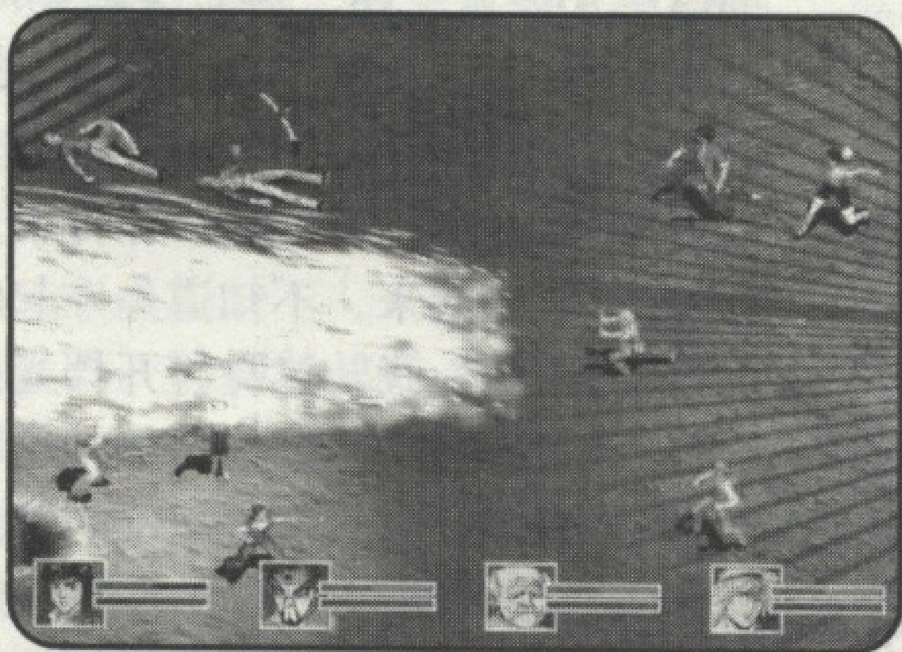


“大海无量”这招。第二晚，在树林中那个神秘的黑衣人又教了英雄一套掌法，正当英雄怀疑黑衣人是木修罗时，忽然出现个老头，黑衣人匆忙走了。和老头谈话知道他叫醉颠，看来也是个世外高人。回到黑龙会后，鬼仆带着罗汉出现在英雄房中，原来罗汉那天受伤后被一女子救了。鬼仆还告诉英雄金太保就是买凶杀人的幕后主使者，英雄也不愿纠缠在帮派决斗中，打算一走了之。在黑龙会门口，木修罗要英雄赐教几招，英雄终于知道原来那个黑衣人就是木修罗。学会棉掌后正要走，却发现已经被兄弟会的人包围了，无奈英雄只能退回到黑龙会里，但已经不见了木修罗他们，而且还发现屋子里有炸弹。在英雄的建议下，大家同意先找到秘道。在二楼英雄房间对面那个房间，看到了甘愿留下来等英雄的木修罗。通过秘道后，为了让英雄他们能逃脱金太保的毒手，木修罗甘愿自己做人质。但由于受爆炸声的影



响，木修罗又被金太保夺了回去。在金太保的威胁下，英雄又一次和狂十儿交手，此时的英雄已非吴下阿蒙，终于打败狂十儿，而狂十儿也被金太保偷袭所杀。生奴看到有此良机，便和英雄一起向金太保反扑过去。一番苦战后，终于暂时打败了金太保。此时力千钧发现金龙头竟然有自己母亲的照片，金龙头也忽然犹豫了……金太保刚想置英雄于死地，罗汉就来了，让英雄先到公园商议对策。金太保想要追击，却被金龙头制止了。和罗汉商议后，英雄决定先到他那里避避。在去的路上，木修罗跟了上来，问英雄是否后会有期，英雄以和金太保反目为由拒绝了木修罗。回到罗汉的住所，金龙头跟踪过来，他询问力千钧关于那张相片的事情。原来金龙头是力千钧的外公，他还答应调和英雄和金太保之间的过节。在另一头，被钱无义救去的大害却在勾结卡氏集团准备再次向英雄发难。



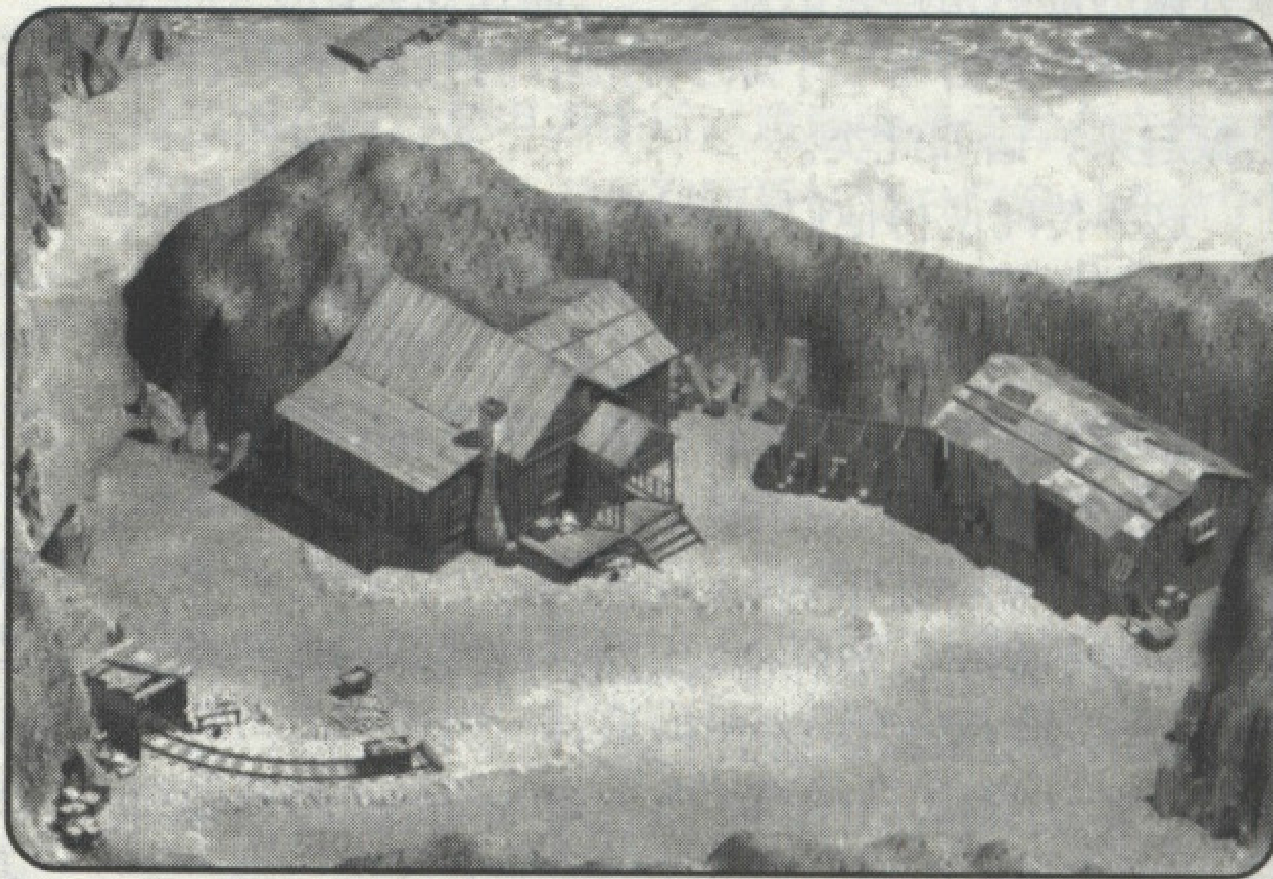


这天，力千钧打算到黑龙会去见外公，于是和英雄一起向黑龙会进发。一直往西走，来到黑龙会的新据点。一进去就看到被人暗算的金龙头躺在那里，英雄想到生奴医法高强，建议先去找生奴看一下，于是两人带着金龙头回罗汉家。走到半路，遇见了大害他们，英雄只能自己引开大害，让力千钧带着金龙头先去找生奴。英雄一路走来，到了唐人街，后面的大害马上追到了，危难之际，唐信远出手相救，可他也不是大害的对手。这时怪老头醉颠出现了，在醉颠的帮助下，英雄打败了大害他们。另一边，水贺却化妆成英雄欺骗了木修罗的感情。

英雄醒来的时候，螳螂门的唐信远师徒告诉他，晚上醉颠会来，让英雄不要走，英雄答应暂时不走。在唐人街闲逛的时候，又看见了洁瑜，等追上去的时候却没影了。在中华楼里见过了掌柜后，看看天色不早了，于是回到了螳螂门，醉颠已经在那里了。他让英雄带他去见教英雄“大海无量”的人，于是英雄带着醉颠去找生奴。在罗汉家的屋前见到了生奴，此时金龙头已经被生奴救了过来。原来醉颠是金傲的师兄，也是金龙头的师父，醉颠还收了英雄为徒弟。就在这时，鬼仆押着来打探消息的钱无义走了进来。狡猾的钱无义使出赤炼爪打伤了大家，又逃走了。在另一边，水贺又冒充英雄将木修罗骗到了手，却被金太保发现了，金太保也借此要挟了水贺。

醉颠正为大家疗伤时，大害带了大队人马来到罗汉家，鬼仆出去引开他们，而钱无义却溜了进来，刚要再下毒手，被英雄和罗汉制止了，钱无义一看不对，又溜了，罗汉追了下去，此时醉颠毒伤发作。从生奴的口中得知后山有个怪山洞，英雄他们只好先往后山出发。找到山洞，醉颠把毒都清除了，这时传来一声怪声，英雄打算去看个究竟。英雄走后，醉颠和生奴听见洞外有野兽叫声，醉颠就让生奴出去看看。但英雄和生奴回来时，醉颠已经遭到钱无义的毒手了，英雄又一次失去了师父。

练了三天功后，英雄出洞找鬼仆，一直往西见到鬼仆和救过他的姬丝。在姬丝的洞中知道原来她是被灵蛇客挟持来这的。这时灵蛇客闯了进来，英雄他们虽然打败了他，但也中了毒。鬼仆追了上去，打算拿解药。出洞后，与灵蛇客又战一场，打败他后，灵蛇客说剑圣在唐人街。这时的英雄已经毒发晕倒了，灵蛇客正要下毒手，幸好木修罗赶到，赶走了灵蛇客。在蛇血的帮助下，英雄的毒解了，生奴也巧妙利用了灵蛇客的眼角膜，使英雄的眼睛复明了。木修罗也要英雄去黑龙会一次，因为力千钧还在大害的手中。来到黑龙会



后，金龙头说大害要他解散黑龙会，还要交出英雄才肯放力千钧。英雄挺身而出，表示愿让金龙头把自己交给大害。过了几天，英雄又练成了“佛法无边”。

（待续）





行者（一）

北京 zeg

献给吾友COMMANDO
他说，勇往直前

——Zeg 2000

他们的事迹成为历史
他们的征途成为传说

——开拓者纪念碑铭文第二段

黑色的夜空点缀着几个星，它们发出清冷的光，投射在一望无际的旱海之上。

一个人影站在连绵的沙丘上，虽破坏了柔和连续的美感，但却给人一种神秘的感觉，那就是我。

我回过头看着帐篷里透出来的光，混合在苍白的星光之下显得更加微弱，渐渐消失在我头上的虚空中。作为一个被普通陆战士兵视为异类的GHOST，自己一个人出来守夜是很平常的事情。实际上，GHOST总是背负着一些常人难以想象的使命，而他们对这些使命总是闭口不谈。他们用古怪的眼睛看人；只服从被分派的部队指挥官的命令——而往往又比他们军衔高；他们整天背着一个原子电池，打仗的时候就把自己藏起来，诸如此类。

这些传闻使得他们总是被士兵们排斥。在士兵中甚至流传着诸如GHOST见死不救之类的故事。其实，我就是这样的。

帐篷里的灯光一个个地消失了，沉睡又降临大地，这时我听见有人在走动。

“嗨，来杯茶吧。”

是那个新兵，他好像对GHOST有着很大的兴趣，我没说话接过茶默默地坐下。

“记得吗，出发前你在餐厅里答应告诉我的……”

“快去睡觉，明天还得回基地。”

“我刚才没用兴奋剂，现在根本睡不着。”

我转头看着他。

“我看你也很兴奋……”

坐在我身边的下士不断地讲着他无聊的故事，更要命的是他还一支接一支地抽着烟，烟雾和机舱里的燃油味混合在一起，使我觉得好像置身于ZERG放出的孢子雾之中。凶猛的虫子从雾里冲出来，身边的人不断被扑倒，酸液流进盔甲里，士兵的惨叫和虫子疯狂的嚎叫混在一起……又是这些噩梦，我摇摇头从恐怖的回忆中摆脱出来。在ALUR的日子时常清晰地浮现在我眼前，我正在努力适应，练习让自己不再被那些情景刺激到。

在烈日的曝晒下，机舱里的温度很高。士兵们昏昏沉沉地坐着，偶尔有人发出一声笑以回应下士的故事。我扣上头盔查看电子地图。为了远离那些恶心的虫子，我申请调到这里，但却要面对人类的另一个强敌P族。

和ZERG不同，他们把战斗当成一种艺术，但对我们来说，结果都是一样的——我们的伤亡很大。三天前，东边的矿区遭到袭击，那个该死的COMMANDO要求支援，并且说需要一个GHOST，更不可思议的是，他居然指名要我去。现在三架运输机正满载着士兵做穿越沙漠的飞行，我就坐在里面。

突然一声巨响从窗口外传来，机舱里的气氛刹那间变得紧张起来，不知道是谁起的头，士兵们纷纷起身挤向窗边。我转过身打开挡光板，一架运输机的引擎已经着火并冒出滚滚黑烟。这时两个蓝色的光球从下方飞上来，虽然从窗口不能看到下边，但我知道那是龙骑士的攻击。外面的运输机忽然震了一下，一台发动机爆炸了，整个运输机在空中解体，大小的碎片直线掉下去。那里的战友们呢，我不愿去想。

“都坐回去，保持冷静，我们要加速了。”在大家都紧张地向下看时，一个声音突然从扩音器中传出。话音未落，运输机抖了一下，大家都倒在地板上。随即两个红色的火警灯闪了起来。

很明显，这一架运输机也被打中了。

我感到失重，我们在往下掉。

“快坐回去，系好安全带。”

大家慌忙地爬回座位，开始真心诚意地祈求各自的神来保佑自己。振动越来越大，运输机明显是被连续击中。我们从虫子的利爪之下逃出来，难道只为了这时被龙骑士打下来，这太亏了。

尽管如此，我们却只能坐着等死。大概过了一年那么长的时间，又是“轰”的一声巨响。机舱里的一切东西都跳起来然后落到不同的地方，我们已经着陆了。

“快点，都出去，别在这呆着！”士兵们的头儿吵吵嚷嚷地把手下轰出去，机舱里烟雾弥漫，我闻到一股刺鼻的电线烧焦的味道。



我站起来看了看向机头走去，我要看看救我们的人怎么样了。

“少尉，你不想出去吗？这儿要着火了。”

“嗯，”我没理他径直向前走，踏过地板上的杂物，拨开乱糟糟的电线，把门强行推开。

驾驶员已经死了，运输机的机头撞在地上，一根操纵杆插进她的肚子里，她低垂着头，血流了一地。真是恶心的死法。我站着动不了，眼前又出现了被虫子切碎的尸体，被雷兽踩得稀烂的尸体……

我摇着头摆脱这些想法转身向外走，“但愿你安息，可怜的人。”

机舱之外是一片灼热的世界，耀眼的日光不知要比家乡的强多少，放眼望去只有洁净的天空和连绵的沙丘。这是干枯的海，是死亡的海，这里不是人该呆的地方。

过了好一会儿我才适应外面的亮度。回头看去，运输机正在一个平缓的沙丘的脚下冒着滚滚的浓烟。士兵们从刚才的惊吓中缓过劲来。我听见有人在咒骂那些幸运的人，“他们飞走了，把咱们扔在这儿。”

“他们看到飞机坠毁了，不会冒险回来查看的。要是你们还想活命，快离开这儿，龙骑士马上就会到。”我大声说道。

士兵们都不说话了，他们的头儿瞪了我一眼。“我们走。”他说道。

没等我们迈开步，两个金光闪闪的龙骑士出现在左前方的沙丘上，接着四个狂热者从另一边出现。于是我们被围在了运输机的前面……战斗进行得很快，对付龙骑士还可以用干扰弹，但敌人还从另一边包抄过来，迅速投入近战。他们的剑划出优美的曲线，从士兵的头盔正中插进去，再拔出来，士兵连叫声都发不出来就抽搐着倒在地上。混战中我们的士兵不是对手。我就像回到了ALUR那阴暗血腥的地狱，眼前只是单方面的屠杀。只一瞬间我们就只剩下两个人，正当我考虑是否钻进起火的机舱时，运输机忽然爆炸了，机舱门里喷出的气浪把我高高托起，从ZEALOT的头上飞了过去，又脸朝下摔在地上……

在我醒来的时候，四周都是钢铁的碎片，我飞得很远，几个ZEALOT也都不见了。虽然是摔在松软的沙地上，但身上还是疼得受不了。我慢慢地坐起来，检查自己……伤倒是没有，不过我觉得背后很沉，扳过背包，我发现一块三角形的碎片插在上面。我不知该说什么好，碎片砍在充电用的反应堆上，切断了所有的控制线。看样子反应堆是不能再用了。不过正是这样，碎片才没把我的脊骨打断。我一边咒骂，一边把包里砸坏的东西扔出去，原子电池、电台、一个应急照明灯，居然把我带来的茶杯也砸碎了。

“真是厄运啊。”我嘟囔了一句，然后用一块应急胶布把背包粘好。我背上包回身一看，刚才的战友躺在我身边，我想叫醒他——不过注意到一根铁管插在他背上，又打消了这个念头。我向飞机的方向看了一眼：运输机炸开了，几块大的碎片插在地上还在燃烧着，周围横七竖八地躺着几具尸体，血把沙地染成红色，就像——还是不去想了。我把头盔扯下来挂在带子上，那玩意把我压得晕乎乎的。打开战术电脑，眼前出现了一幅地图，我大概掉在了沙漠的正中，离哪一边都差不多远。现在是上午，要是走的话，大概后天能到沙漠的边缘；要是等在这儿的话可能会有P族的士兵来，再者说也未必会有人来找我。我的包里还有两块干粮和一小瓶水，这状况又使我想起以前的沙漠训练。“应该没有问题吧？”我对自己说。

就在我回身要走的时候，我看到了有个什么东西在动。

“什么玩意？”

我立刻趴下，把放大倍率调高——一个战士，他正摇晃着站起来，一手扶着根钢梁一手按着头，看上去他似乎还有点晕。接着，他抖掉身上的沙子开始环视四周。

“不能等了，他会发现我的。”

我开始小心地掉过枪口试着瞄准，趁着他还没发现我——人人都知道小口径武器对战士没什么效果，除非是用大量子弹把防盾耗掉。不过在GHOST之中却流传着另一种方法。战士的防盾在被击中的一点会减弱，在它恢复原来的强度之前会有一小段空白。而GHOST的狙击枪比一般的步枪功率大，把射击方式调成手动二连射，出力开到头，手动上一发普通弹到枪膛之中，这样狙击枪会以极小的间隔发射两颗子弹，普通弹在前，穿甲弹在后。脆弱的普通弹会在击中防盾时破碎，穿甲弹则会在防盾恢复之前穿过并命中目标，成功率一般在50%左右。

狙击枪的声音很大，我能清楚地听见子弹飞行时发出的啸声。那个战士摇了一下，明显他被击中了，但是他并没有倒下（大概是被他们的荣誉感所驱使，一般来说战士不会趴在地上躲避子弹）。他迅速地转过头两个眼睛盯着我这边。“妈的，看见我了。”这个家伙反应很快，就在我再次把他套在靶中心的时候他忽然跑了起来，用“之”字形前进冲向我。我被吓了一跳，站起身来又打了几次，但他跑得太快了，我只是把他打得摇了几下。

战士越来越近，我不敢再打掉头逃跑，一边跑一边慌慌张张地打开隐形力场。听着隐形力场发出切割空气的声音我放下心来，“这下可没事了。”我想。

我拐了几个弯回头看了一眼，结果又被吓了一



跳，他不再走之字形路线了，而是直线向我冲来，并且伸出了光剑。他一定是有超级视力。我慌张地往前跑，但他仍旧追着我，而且跑得更加快了。

"这可不行，我跑不过他。"

我猛地停住转过身向他胸前放了一枪，那个战士明显是个精英级的家伙，他的举动再次使我大吃一惊。他并没有闪向一边躲开子弹，只是略微侧过身子举起明亮的光剑。"铛"的一声，两发子弹都打在光剑上，激起一团蓝焰，接着他放低姿势用力一纵，挺剑向我刺来。

但他无疑忘了一点，这是在沙漠，他的奋力一跃使他的脚陷进沙中少许，减缓了前冲的速度，使我刚好有时间躲过这雷霆万钧的一击。我反射性地一闪，拉动枪栓，就在我准备趁他来不及收势再给他一下子的时候，松软的沙地又帮了他的忙。我未及举枪光剑又以极高的速度横扫而至，我急忙向后一跃，可双脚却陷在沙中使我失去平衡，我向后倒去。就在瞬间光剑在我胸前划过，又和死亡擦肩而过。倒地时我抓紧时机扣动了扳机，这一枪击中了他的腿。战士身子一歪，扑倒在沙中，我也仰天摔了一跤。紧接着，我俩都抢着从地上爬起来。就在我狼狈地撑起身子的时候，我发现我已晚了一步，他已经摇晃着扑到我的面前。光剑当头砍下，我连滚带爬地又躲过了一剑，不等站稳身子立刻撒腿狂奔。我回过头，发现他在不远处慢慢地走过来。

"他的腿受伤了？"

这可真是天赐良机，我想都没想立刻举枪射击。可他再次举起光剑轻松地挡开攻击，这简直像在表演一样毫不费力。后来我还不死心，又开了一枪，也只是再次印证了他的高超技巧而已。我不敢再打了，这几枪超大功率射击已使枪管边很烫，我担心会烧坏线圈。于是我收起枪，一边走一边小心地回头看，"反正你也追不上我。"我走了几步，战士还在后面不紧不慢地跟着，步履间稍微有些摇晃。这时我一下子想起，"我还在隐形哩！他是怎么看见我的？"我糊涂了，一般来说如果GHOST用走的话，战士在两三米处才能看出来（不要小看这条经验，这差点要了我的命）。可这个家伙……一切疑虑在看到我留下的一串深深的足印时全都烟消云散了。

我一边咒骂这该死的沙漠一边关掉了隐形力场，反应堆没有了，我的枪，战术电脑还有隐形装置都得靠一个电池来供电，可是那热情的战士一看到我显形又摇摇晃晃地跑起来。我虽不想锻炼身体，但为了自己的健康，没办法只好也跟着他跑。跑了一会儿，我的嗓子开始发干，我觉得我的喉咙就像摩托的排气管喷出干热的烟，熏着我的舌头。我有点受不了了。

我回头一看，战士已经收起了剑，又慢了下来在后面远远地跟着我。"再跑就用不着动手了，我可不能让你白捡便宜。"

我想到这里，脚步也开始慢下来。经过这一番折腾，我嘴里干得好像要冒出火来。我从背包里掏出水小心地喝了一口——路还很长，而且后面的仁兄也似乎很有劲……或许这点水能使我清醒一点。

"对了"，我暗暗抓住枪，突然跳转身举枪瞄准。那战士还很不赖，看到我转身他向边上一跃，等我再次瞄准时他已亮出光剑摆开马步凝神等我开枪了。"狗屎"，我苦笑着骂了一句回身继续走路，战士也收起剑紧紧地跟着我。看来他是真打算来一场持久战了。

两个人在沙漠中缓慢地步行，进行着一场奇异的角逐。我再次打开战术电脑确定方向，已经11点钟了。那颗美妙的恒星越升越高，把热力慷慨地射到我头上。我越走越热，却舍不得喝水。我开始后悔没多带些水，然后又打定主意不再信任除了安全又舒适的战舰以外的任何飞行交通工具。我越走头越晕，而脑子又不肯让自己得到丝毫的休息。各种奇怪的念头开始钻进我的思想中。我想前面不远处会有个湖，巡逻队会来救我，帮我赶走身后那只"热带苍蝇"。我甚至认真地想停下来和后面的兄弟谈谈，告诉他他弄得我很紧张，搞不好会伤到他。出于他的利益，他应该换一条路走。要不是我不断地警告自己他听不懂我说什么的话我真会等他过来谈谈的。接着我想到了在沙漠训练基地的一个月——火热的两个太阳（比不上这一个），魔鬼一般的教官，致命的毒蝎子和倒霉的同伴，还有……

还有，我们不能说出受训时发生的一切。我一下子记起了教官的话，我开始慌忙地找我的头盔，我摸到了它，然后弄松头盔上的带子再把它扣在头上保护自己的脑袋。不然我的头会像一个鸡蛋一样被太阳晒熟的。我清醒了一点，却又开始后悔，我当时如果趴在地上打开隐形的话，战士……说到战士，我又回头看了一眼，他虽缓慢但仍然坚定地跟着我。战士就不会发现我，我就能轻松地走。如果能休息，那么这段旅程不会比训练更难。我越想越后悔，拼命克制住回头大骂他一顿的冲动。难道他不知道大中午在沙漠里走是连蚂蚁都不会做的事？难道他……我真的想知道他会不会感到热。

我仔细分析了一会儿，头更加昏了。于是我打开战术电脑，让它每隔五分钟提醒我一次时间，免得我忘记了身后的兄弟。在电脑生硬地报了几次时间之后，我想到了秘密警察那古老的审讯方法：把囚犯固定在椅子上，在他面前放一个钟（要那种能发出很大



声音的座钟），然后再不时地把水滴到他的头上。这种用来摧毁人的意志的办法据说十分有效。现在电脑就像是钟，身后的战士就像水滴直接滴进我的脑海之中。我越想越害怕，先是加快报时的频率，后来又把报时改成我的坐标提示，最后干脆拿出瓶子喝了一口水，总算解决了问题。

身后的战士也很累，他仍然在艰难地前进，摆脱沙子的纠缠。虽然很疲惫但目标十分明确。头上的恒星已经开始向下落，而气温却越来越高。刚刚被水冷却下来的思维又开始狂飙，终于——虽然我极力避免——我再一次回到ALUR的战场。

"我到不了了吗？"我掏出手枪向周围的虫子乱打。这些该死的恶狗，个头虽然不大但非常地凶猛。最可怕的是，它们根本不知道恐惧为何物。它们知道我手里拿的是什么，也知道这能要了他们的命，可它们依然嚎叫着向我扑来。我只有尽力不去想五十米外那些肝肠暴露的尸体，把自己的心态放到和虫子们一样的水平，不用理智，只靠着GHOST的反射神经与它们搏斗。对它们而言，普通子弹的破坏并不够，还需用上破碎弹和刺刀才能使这些疯狂的生物感到一点点疼痛。

"只要到河里。"我又一次对自己说。这时身后传来求助的喊声，我回过头发现医生已经落到后面并且被虫子扑倒在地。"见鬼！"我躲过面前跳虫的攻击，用.45的子弹扫出一条路冲到医生的身边一阵乱打把周围的虫子逼退，然后把刺刀用力地扎进张牙舞爪的跳虫的身体，将它从医生的身上挑起，再使尽全身力量把它甩开。医生脸色苍白，摇晃着站起来。"我让你跟着我……"忽然我看到医生白色的盔甲上有一个切口，血正不断地从里面流出来。"你……"没等她说完我一把抓住她，把她拉了过来——那些跳虫已经开始围住我们了——医生没有站稳撞到我身上。我一摇看到一对红色的眼睛向我的脸冲过来，我被吓了一跳，慌慌张张地躲开，用刺刀尽力一刺。它跳着闪开而我乘势逃出圈子，拉着半死的医生重新向河边跑。

虫子们看到我逃向河边纷纷追上来。我一边摆脱跳虫的纠缠一边推进，每前进一步生存的机会就多了一分。忽然我感到左肩上一阵刺痛，一个什么东西落到我背上。我把步枪向后刺去，开了两枪之后跳虫叫了一声掉了下去。我更加买力地向前跑，移动了几米之后我感到背上的伤口在扩大，一阵头晕向我袭来。

"到不了了吗？"我想，我可能像那些人一样被撕碎，变成虫子的肥料。这时一只受伤倒地的虫子一下子咬住了我的腿，疼痛使我从混乱中清醒过来。我用枪打、用刀扎奋力摆脱它，我不想就这么死了，我要冲过去。然后我的左手一沉，回头一看，医生要坚持不住了，她跪在地上正挣扎着想站起来。

"她不行了。"我对自己说。

我的左手使不出力气，只好用右手把医生抱起来。她已经站不住了，而虫子们看到我放开武器，拥挤着向我们围过来。医生似乎已经昏过去了，她靠在我身上，我无法前进，看着虫子围上来我抓起枪向它们射击。"我到不了了吗？"我似乎已经看到我死了，变成了虫子的地毯……我不停地射击却冲不出虫子的包围，似乎听见医生说了些什么然后白光一闪……白色的光淹没了我，眼前是纯白的一片，纯净的白色。我脑子里"嗡嗡"乱响，有人影出现在我面前，那是我认识的人，我的朋友，我的上司。他们在向我说着什么，虽然我听不到但是我明白，我知道……

我记不清当时是怎么回事了，十秒之后我已经泡在水里。气囊一点也没坏，我漂浮着，看到岸上的跳虫回过神来向我嘶叫，但还是不愿跳进河里。水流把我越带越远，我伸出手用力摇医生的头直到她醒过来，"快游过去，还得救自己呀。"

……

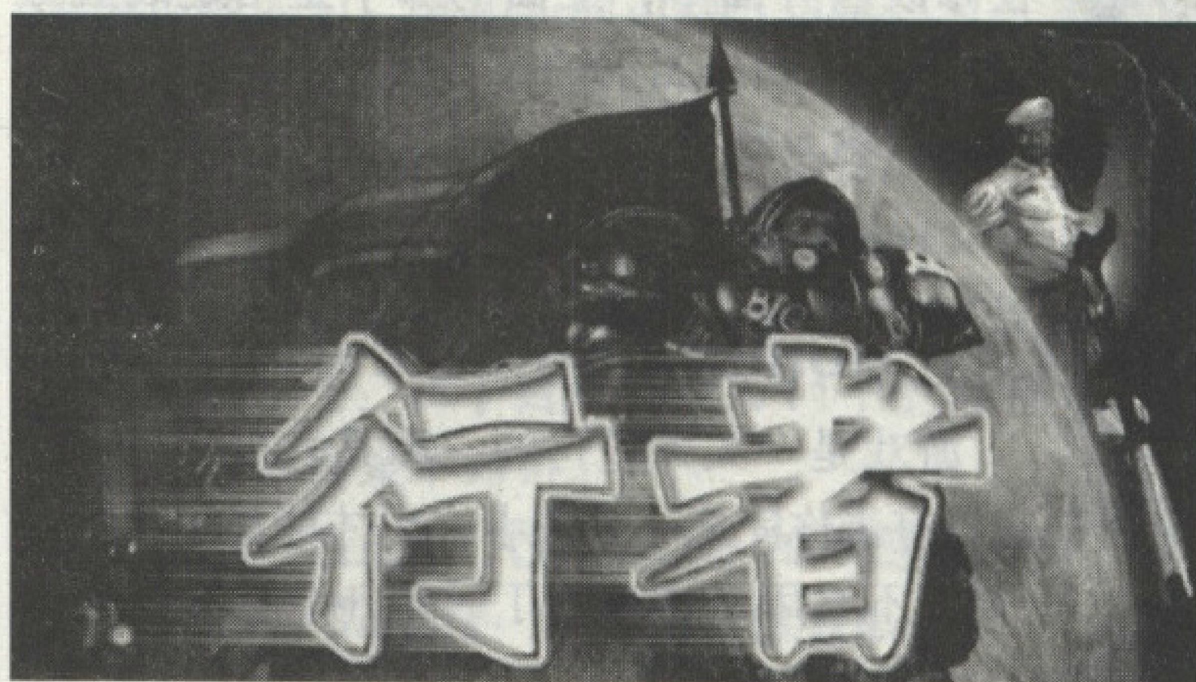
已经是下午了。回过头，战士还在若即若离地跟着我，一点放松的迹象都没有。我停住脚步转身面对他，他也停下两眼紧盯着我，并没有试图追上来的意思，我也不想浪费子弹，回头继续走路。

"不知他腿上的伤有多重？"

看来他现在还不能跑，要不十个GHOST也会给他累死，不过据说P族在水晶的附近有自我恢复的能力，就像Z那样。万一明天……明天！为什么要到明天呢？走到天黑，我打开隐形力场向另一个方向走。夜里他不能追踪我的脚印，到时我可以轻松地甩掉他。到第二天流沙会盖住所有的足迹他就别想找到我了。

"妙极了！"看来到夜里战士就不得不放弃，只要坚持到晚上我就赢了。新的计划就像一大桶清凉的水带给了我力量，我满怀着希望期待着夜晚的到来。

（待续）



补丁铺

秋高气爽，喜迎国庆。炎热的新千年夏天过去了，虽然天气开始转凉，整个游戏界却还在不断地升温。按照常规，9月应该是游戏发行的低潮期，然而因为那个“大菠萝”的冲击，2000年的9月成了史无前例的游戏上市高峰月。很多游戏大作在避开了大菠萝热浪之后，纷纷出马，各显神通，于是ALI的补丁铺也是热气腾腾，生意兴隆。本期的补丁铺就让ALI带领你经历一场奇幻的旅行吧，从拯救美丽家园的灾难开始，飙车横行在伦敦的繁华市区，英勇战斗在浩瀚的外层空间，悠闲散步在小青蛙的田园风光……希望在结束这场奇幻旅行后，您能体会到游戏中更多的乐趣。

游侠创作室：ALI

一、拯救美丽家园的灾难

《家园》，以其雄伟的气势和出色的创意，在上市后赢得了玩家的信任，就像所有优秀游戏一样，它也发行了资料片——《家园——大灾难》。然而我们却发现，这场“灾难”似乎来得太猛太急了。无论你是第一版《家园》游戏的高手，还是精通任何策略游戏的老鸟，无不为这一款游戏的难度而感到头疼。不过不要紧，请看ALI送上的超级武器：

《家园——大灾难》三项属性修改器
Homeworld：Cataclysm

这个修改器可以修改战舰的数目、当前的技术值和最高的技术值，只要修改了这三项数值，你将拥有庞大的军团。

使用方法：先进入游戏画面，然后使用ALT+TAB切换回WINDOWS，运行子目录\CATACLYSM下的执行文件CATAT.EXE，在修改器界面中，上面的那个空格是战舰数目，下面的则是当前的技术值和最高技术值，可以任意输入数字。

《家园——大灾难》所有关卡
Homeworld：Cataclysm

游戏是一关关进行的，和其它很多游戏一样，只有当你完成一个关卡之后才能显示出下一个来。不过用了这款补丁后就能直接显示所有关卡了，这样一来你就可以任意地跳关进行游戏了。

使用方法：将子目录\CATA_SAVE下的所有文件拷贝到游戏的\SAVE目录下即可。

二、疯狂的飙车

拯救了“家园”之后，我们就可以在“家园”里飙车横行了，请看以下的两款飙车超级加油剂：

《死亡赛车2000》所有赛道及车型
Carmageddon TDR 2000

这是一款最著名的暴力赛车游戏，这次出了2000版，它修改了以前被世人纷纷指责的血腥特色——将原本以开车撞人为游戏目的，改成了以开车撞外星人为游戏目的。虽然是换汤不换药，不过总算是去掉了血淋淋的场面了。游戏的赛道、车型，都是要一关关开出来的，这款所有赛道及车型显示修改器可以让性急的玩家一睹游戏的全貌。

使用方法：将子目录\CARM_SAVE下的所有文件拷贝到游戏的\SAVE目录下即可。

《疯狂都市Ⅱ》所有赛道及赛车
Midtown Madness Ⅱ

这是微软的赛车大作，跳票已久了，这次终于全新出场。它继承了上一代游戏中自由飙车的特色，同时增加了大量的新车，还增加了新的城市——伦敦。同样，游戏中很多新车和赛道是被锁定的，如果你不想自己费劲去一点点“挖掘”的话，就需要这款所有赛道及赛车的补丁来解冻了。

使用方法：将子目录\MIDTOWN_SAVE目录下所有文件拷贝到游戏的\SAVE目录下即可。

三、英勇的外星战争

训练完飙车，就需要实地作战了，现在我们来到了外星系的世界。当然，只要有了ALI的超级武器，这场战争将无往不胜。

《星际远航》资源技能修改器
Reach For The Stars

这是一款经典的太空4X游戏，即：勘探（eXplore）、扩张（eXpand）、开发（eXploit）和毁灭（eXterminate）模式的老作翻新，资源和技能是取胜的关键，这款资源技能修改器将使你充满力量。

使用方法：进入游戏后，使用ALT+TAB键切换回WINDOWS，再运行子目录\REACHT下的执行文件RFTS_TRN.EXE，按下修改器上的START后，用数字键1可得到最大资源，数字键2可得到最大技能。

《黑暗王朝Ⅱ》四项属性修改器
Dark ReignⅡ

这是我们已经很熟悉的战争了，不知大家以前有没有用过其它什么利器，不过这次ALI找来的这款修改器威力也着实不弱，它修改了游戏中的四项资源。

使用方法：先进入游戏画面，然后使用ALT+TAB键切换回WINDOWS，再运行子目录\DR2T下的执行文件DR2TRN.EXE，然后按照修改器上的提示进行修改即可。

四、战后的休闲

战争结束了，我们也该放松一下了，以下两款精致而有趣的小游戏补丁将是放松的最好方法：

《青蛙过河Ⅱ》生命及跳关修改器
FroggerⅡ

著名的《青蛙过河》，曾在早期的八位游戏机、街机、苹果Ⅱ型电脑及8086 PC机上广为流行过，如果你是个游戏老鸟就应该还记得吧。如今这只可爱的小青蛙又回来了，面对着危险的沼泽地，你是不是打算利用起ALI为你找来的这个法宝呢？

使用方法：先进入游戏画面，然后用ALT+TAB键切换回WINDOWS，运行子目录\FROG2T下的执行文件CLSTRN.EXE，在修改器的下拉条上选择Frogger2，按F11键就是无限生命，按F12键就可跳到下一关。

《MTV体育频道滑板大赛》所有关卡
MTV Skateboarding

这是一款非常休闲的体育竞速类游戏，几乎不要求什么技巧，只是享受音乐和滑板的乐趣，不过如果你没耐心一关关地打下去，就请用这个所有关卡的补丁吧。

使用方法：将子目录\MTV_SAVE下的所有文件拷贝到游戏\SAVE目录下即可。

五、压轴的好货

最后为大家奉献两款游戏大作的官方补丁：

《幕府将军——全面战争》升级补丁
SHOGUN：TOTAL WAR

这个升级补丁改善了多人游戏在低速网络上的性能；在游戏存档或取档时增加一个相关信息的弹出式菜单；新的图形纹理处理功能，可产生更高质量的画面，对某些显卡更可使游戏画面有本质的改善；解决了围困部队一次战斗失败全军撤退的问题；解决了“自杀大名”的问题；修正了可能会使军队在战略地图上消失的BUG；修正了超过12座建筑物的问题；修正了当达到100万koku时所有建设能力失效的问题；修正了在使用Voodoo卡的情况下，在教程中会死机的BUG等等。

使用方法：将子目录\SHOGUNUP下的所有文件拷贝到游戏目录下即可。

《黑暗王朝Ⅱ》v1.1升级补丁
Dark ReignⅡ

这个升级补丁对游戏进行了如下修补：修正激光塔的视线；改善飞行者的移动效果；修正船的射程BUG；修正投弹手的问题；修正建筑位置的BUG；修正内存运算错误；增加体现电脑系统性能状况的图标；增加资源设定；改进了多项战术AI；增加新的用键，包括：

e：在地图上选择所有单位；l：离开运输车；shift+r：循环；h：回总部；d：放弃地图标志；c：激活通讯菜单；alt+s：侦察机；alt+k：散兵；alt+d：防卫者；alt+w：战士；alt+t：终节者。

使用方法：将子目录\DR2V11下的所有文件拷贝到游戏目录下即可。

本期补丁收录在《大众软件CD》2000年第11期中
本期补丁下载网址：http://ali213.126.com

秘技屋

上海 游趣创作室 蜃鸣

星际迷航——精英力量

Star Trek：Voyager Elite Force

在游戏中按下~键并输入sv_cheats 1开启秘技模式，然后再按下~键输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

god：上帝模式

noclip：无法穿墙

undying：999装甲，999健康值

cg_thirdperson 1：第三人称显示

notarget：无形的敌人

map #：读取地图#（见下面）

give #：分类条款 #（见下面）

地图名字：borg1、borg2、holodeck、voy1、voy2、voy3

分类条款：Phaser、Tetryon Disruptor、Compression Rifle、Scavenger Rifle、IMOD (infinity modulator)、Tricorder、Health、Ammo、All

闪击战

Sudden Strike

游戏进行时按下回车键，然后输入下列字符串以得到相应的秘技功能：

**supperman：开启无敌模式

**starcraft：99个奇特炸弹的攻击

**nofog：观看完整地图及所有部队，既取消“雾”功能

**staticfog：重新设置“雾”功能

死亡赛车2000

Carmageddon TDR 2000

在游戏中按下`键后就可以输入下列字符串得到相应的秘技功能：

hereComesTrouble：开启作弊模式

invincible：无敌模式

ai on/off：人工智能开关

setCar [CARNAME]：改变自己的车为指定车型

makeai [CARNAME]：生成指定的对手车型

撕裂的战争

Wartorn

进入游戏后按C键打开秘技模式，然后键入以下字符串并按下回车键以获得相应的秘技功能：

debugcheatshowenemy=1：显示敌建筑和交通工具

debugcheatfastbuild=1：快速建造交通工具

方程式赛车2000

F1 2000

以Damon Hill的名字登录，则车速会加倍。另外在游戏主菜单中输入Hakkinen is the best的话，你将得到Hakkinen赛车，而且是超快的哦！

南方公园拉力

South Park Rally

不使用任何道具完成championship模式后，所有赛道、车辆、skins和其他秘技选项就都可以使用了；如果不收集道具而赢一场Rally Days比赛，则可以得到秘技列表选项；如果满足以下条件，则可以得到相应的隐藏角色：

Bebe：不补充能源输掉Cowdays比赛。

Big Gay Al：取得Pink Lemonade比赛的胜利。

Cartman Cop：在Read A Book Day比赛中用salty balls击中Chicken Lover五次。

Damian：在New Year比赛中胜出，并且是唯一触摸到millennium key的车手。

Death：在Halloween比赛中，同时掉下四粒糖果后取得胜利。

Grandpa：取得"Halloween"比赛的胜利。

Ike：在Memorial Day比赛中，收集飞机顶部上隐藏的power-up。

Jesus：取得Christmas比赛的胜利。

Marvin：不收集火鸡并取得Thanksgiving比赛的胜利。

Mephisto：取得Independence Day比赛的胜利。

Mr. Garrison：在Rally Days 2比赛中，激活所有的四个检查点。

Mr. Mackey取得Spring Cleaning比赛的胜利。

Ned：在Independence Day比赛中，收集12个以上的turbo pick ups（caffeine、Terrence、Philip等）。

Pip：在Rally Days 2比赛中，只激活检查点1和检查点4。

Satan：取得New Year比赛的胜利。

Shelly：在Valentine's Day比赛中收集三个隐藏的pick ups，前两个分别在两座塔内，第三个在森林中溜冰人的画像后面。

Terrance和Phillip：在Christmas比赛中收集四个隐藏的power-ups。

Tweak：在Spring Cleaning比赛中收集五个caffeine pick-ups。

Visitor：在Memorial Day比赛中收集检查点1上，检查点4与木桥之间的两个隐藏的power-up。

Scuzzlebutt：在Easter Egg Hunt比赛中找到Phillip Phart，然后再去瀑布旁的Golden Cow。

弥赛亚
Messiah

在游戏中按下Esc键，然后输入以下字符串以激活相应的秘技功能，注意输入字符串的速度即不能太快，也不能太慢，要匀速输入。

ucantkillme：无敌
fleshnblood：取消无敌状态
braindead：关闭电脑AI
einstein：打开电脑AI
icantsee：关闭电脑警戒状态
icanseeu：打开电脑警戒状态
freezecam：固定视角
thawcam：释放视角
toohardforme：立刻结束游戏
charwireon：角色线条开
charwireoff：角色线条关
worldwireon：世界线条开
worldwireoff：世界线条关
onpolycount：多计数开
offpolycount：多计数关
gamespot：增加弹药
voodooextreme：增加火箭筒
softwarebuys：增加手榴弹
weldme：增加焊枪
buzzbuzz：增加圆锯
boomstick：增加泵枪
rapidfire：增加冲锋枪
slicendice：增加Maimer枪
lightmeup：增加火焰喷射器
cooloff：增加Pak枪
bigbang：增加火箭炮
coolfx：增加微波发射器
stickaround：增加渔枪
illbeback：增加弹药
getsome：增加手榴弹

输入以下字符串可得到相应的游戏角色：

lcop（轻武装警察）、mcop（中武装警察）、hcop（重武装警察）、rcop（防爆警察）、guncmndr（指挥官）、incharge（Domina）、mynightmare（武装巨人）、cantseemyface（焊接工）、workinman（工人）、egghead（科学家）、glowstick（放射工人）、heydoc（医生）、smellyguy（士兵1）、nohygiene（士兵2）、idontdance（士兵3）、scumbucket（士兵4）、chotling（矮士兵）、smellysteroids（巨士兵）、fungirl（女孩）、workit（路人1）、mansdream（路人2）、averagejoe（男居民1）、averagejack（男居民2）、averagejohn（男居民3）、janeplain（女居民1）、jillplain（女居民2）、femfatale（女孩1）、nastyone（女孩2）、varmint（老鼠）、bestfriend（酒巴男侍）、bringmeadrink（酒巴女侍）、bustamove（舞女1）、cutarug（舞女2）、mixalot（舞厅DJ）、onsteroids（巨兽）、addedfirepower（攻击机）、keepmecompany（守护机）、letmein（保镖）。

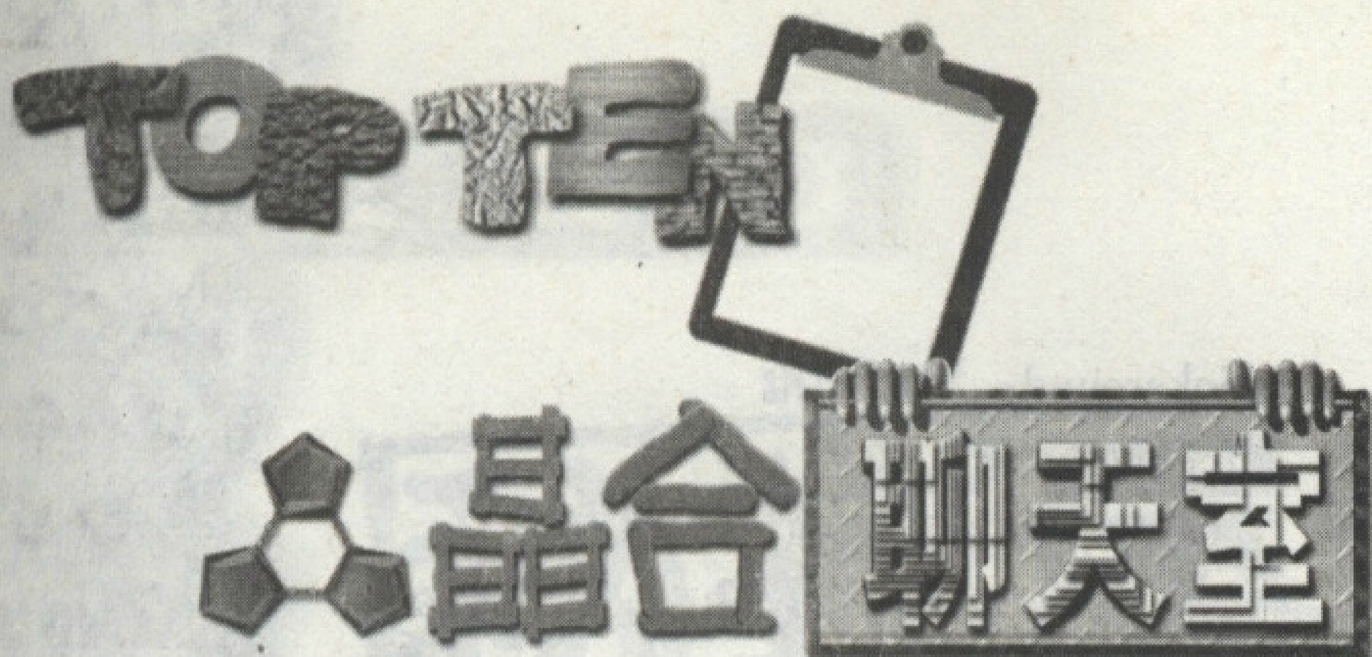
灵魂使者
SOUL BRINGER

有刀锋的武器对骷髅或没有血肉之躯的生物——如Gargoyles是没有作用的，用敲击的武器，像木棒或是锤子会比较好；在拜访主角的叔父之前先把Madrigal中的Brigands杀掉，否则他就会消失，而玩家也无法完成该项任务；在十字路口飞起来的鸟是鸽子，跟着它们走就可以打开一扇锁住的门，并完成一个任务。

《足球99》必进球法
FIFA99

选433阵型，守门员得球后，不急，等一等，把球传给一后卫，按Z键。不急，再等一等，可见另一后卫一个劲地向前跑，在他越位之前按A键把球传给他，然后狂按W键跑，下底传中，同时狂按D键，80%你会看到……

E-MAIL：tianjiao@163.net
web:http://www.gamejoy.net



《写在杂志边上——大众软件五周年》发行以后，阿飞收到大量朋友来信，重点之一居然是询问那个尖嘴猴腮、一脸特务模样的兄弟是不是阿飞？我faint，有机会一定让那些不明真相的朋友瞧瞧，阿飞虽然不是宋玉重生，潘安转世，最少也比冯巩葛优强那么一点。

闲话少说，开聊。

读者 土狼：读罢大软五周年，顿时想起怀念鲲！

北冥有鱼，其名为鲲，身材瘦小，满腹经纶，处世乐天，性格开朗，工作敬业，有口皆碑，身居高位，不以己骄，居功甚伟，不以为傲，转职研发，更展其才，心跳回忆，榜中长驻，发行之大，有目共睹，资料收集，更有一手，古董游戏，一应俱全，助人为乐，有问必答，中古游戏，情有独钟，崇洋媚外，可见一斑，惊闻其去，痛不欲生，肝肠寸断，泣不成声，天地昏暗，日月失光，三江共震，五岳不安，百鸟悲鸣，万兽默哀，天嫉英才，公理何在，呜呼鲲鹏，嗟呼鲲鹏！

鲲哪！别走……鲲哪！别走……鲲哪！**（什么？你不知道鲲走啦！？真是&%$）**

啊！可怜的土狼突然倒地不起，未明五脏如何，先见四肢不举。欲知后事如何，且听下回分解。

（呜呼哀哉，歌以咏志……嗨，哥儿，别这么性急，下回就甭分解了。鲲年方二八，尚未婚配，正所谓小太阳刚刚升起，来日方长呢。）

读者 心子：Walker是我最佩服的一个小编，所以我特别认真看了Walker列传这N行文字。什么？他睡觉要用8张椅子？我立刻从里屋外屋各个角落搜刮出8张椅子拼在了一起，哈，真不愧为Walker“大”人。接着往下瞧，“而Ken只需要2张”！这怎么可能？莫非，他用的是……桌子？

（用桌子？真亏你想得出！要用桌子，那还是Ken吗？）

读者 蛋蛋LY：那一天，我依然跑到报摊，正想问那一句“《大众软件》来了没有？”时，忽然看见在柜台窗口上摆放着一本深红色的《写在杂志边上——大众软件5周年》。一分钟后，我就把她请回了家。

回到家，我马上一篇文章一篇文章地看了起来，看着那一篇篇自传（一个有名的文学家喊道：“我们这些人还没写自传，哪里轮得到那些小编们呀！快快通知印刷厂，不许印‘大软5周年’！……？怎么还是印了，那个厂长不想活了？”“——不，因为厂长也是大软迷，哈哈哈！”老编笑道。）和小编们的经历，真是欲罢不能。当我看完最后一页时，终于给了她一个评价：“大众软件5周年”真乃历史书也！希望出版社能够把“大众软件5周年”加入我们的历史教材，如果那样的话恐怕学生们全成了历史迷了！

小编们，别高兴太早，我是先礼后兵，下面给你们提意见。以后再出书时千万不要再叫《写在杂志边上》，要改为《写在杂志封皮上》才好嘛。因为我看书看报从来不看边上和中缝，只看封皮的！

（那本书在哪儿？只写一页封皮就敢卖16块？——这你也买？啊，你很……有钱。）

读者 土狼：一点看法

拿到《大众软件5周年》的第一印象是：“红宝书”又将再一次席卷大江南北！细细一读果属精品，要是早出两年准比王朔火（Ken：不会吧？ 狼：怎么不会？早出200年我说不定帮你们树块碑）。

其实从小编们调侃的字里行间中狼总能看得到他们工作的艰辛，虽然他们把这份辛苦轻描淡写地一笔带过。在书中我们看到他们之间斗嘴、联机PK的其乐融融，可能有人会认为在编辑部工作很好玩，天天有雷神打。可那都是他们的休息时间啊！当你玩《心跳回忆》可曾想起鲲？看着攻略爆机时可否想起娱乐版的小编？你是否想过邮发人员每天重复而繁琐的工作？你可能会说：我也有付钱买杂志啊！不错。但喝水不忘凿井人，他们的认真态度是用钱买不到的。狼还是个学生，没有收入，想起当年面对“popsoft”和《电子游戏软件》时的左右为难至今仍是感慨万分，狼最终选择了大软。大软也没有辜负狼的希望，她并没有被市场所淘汰，办刊的理念也始终没变，把领头羊的位置保持至今，想想真的实属不易。

（怎么又是你？这么能体谅人，真是个好同志……）

读者 陈博：做得有点糙，应该提醒！“蓝桥来自陕西西安”，可那箭头怎么指向山西而去？大惑不解，不明其意，请众编大人为小子解答疑难，不胜感激。

读者 北京鸟蛋：书中前几部分我非常喜欢，历数了小编们在创刊时的坎坷经历和在发展时的艰难历程，但有许多错处。我是把她当收藏品买的，也希望在“大软”创刊10年、50年时还能看到她！

（都是阿飞的错！这么简单的问题居然也搞错。十周年时一定改！五十周年……太久了点，那天你看到的一定不是我。）

晶合实验室　阿飞







都说北京除了热就是冷，只有冬夏，没有春秋，这不，老家还是背心短袖的时候，北京已经两层衣服还打喷嚏呢！可是宿舍要下个月中旬才供应暖气。

我冷！

快年底了，事就是多。这不，这期CD手册已经改版，马上就要和大家见面了，下期的光盘也要改版。好事者已经在起哄，说应该给光盘和手册都重新起个好名字，于是就推出几个才子来：老才子Walker、大才子碧落、小才子云起，忽左忽右Lrosa、不大不小exert，各显一下身手吧。哈，这时候阿飞也摇身一变，从饭票商成了起名专家了。

可是阿飞最不会的就是起名字。恰好有这期登榜机会，就向全国的朋友打个招呼，请大家一定帮帮阿飞！如果你起的名字被采用，那就算是帮了我的大忙了。帮了我的忙会有什么好处呢？……嘿嘿，咱私下跟你说，奖品保证会让你的同学好友们眼红得像被绑在野炊火堆前的兔子。心动不如行动，快给阿飞来信吧。光盘和手册都需要新的名字。

记住，你有两次中奖的机会！

这次改版的动作很大，手册由阿飞暂时负责，多说两句。明年的页码还将会增加很多（1倍吧），内容方面除了原来的网文和游戏，还会加进一些很受读者喜爱的漫画、科幻小说什么的，都是很奇妙、很耐看的东东哦。

嗯，Walker已经在瞪我了，随笔归随笔，榜主的责任也不能忘。下面说榜。

偶尔闲下来，就研究大家寄来的TOP TEN选票，觉得特别有意思。比方说，这次的幸运读者刘剑，这名字应该很男性化吧，可她偏偏就是一位靓妹子。更有趣的是，她竟然是一位炮兵学校的教官！她的榜评写着：*虽说东方快车世纪号解决了很多英文难懂的问题，可还是存在很多漏洞。比如，在翻译整段话时，就语无伦次，让人无法明白了。*呵呵，是不是吃过这软件的亏啊？

另一位广东读者张素心的榜评也很有意思：*NetAnts和OICQ之所以迟迟不入名人堂，是因为上网的人并不是很多，所以对它们不熟悉。*

NetAnts和OICQ都是我很喜欢的国产软件，可说实在话，阿飞一直没想到能用这理由来推搪那些急于见到它们进入名人堂的朋友——而且很有道理，是不是？最近这俩家伙双骑绝尘，把别人都远远地甩在后面，也确实有那么点嚣张。NetAnts因为广告条的纠纷，间接给自己炒作了一把，一下子就在非网络用户心中留下了印象，这两期排行榜上它得到的选票应该不乏“印象分”吧？至于OICQ，它是中国最大的网络寻呼网，目前在全国有超过50万的用户，经常在线的达到5万人（以此来解释它的服务器时常失灵也许理由充分）。

稍微扯远一点，ICQ的功能非常强大，用习惯的人都觉得很方便，而且在世界范围内，它的用户很广泛，至少肯定不会比OICQ少，但稳定性方面却要可靠得多。可是在中国，这么好的一个前辈软件，为什么抵挡不住后辈OICQ的进攻而节节败退，沦落到被踢出排行榜的惨状？

理由只有一个——英文环境的ICQ先天上就有致命的缺陷。中国用户多数是十几岁的在校少年，没办法自如地控制ICQ，所以当OICQ一出现，他们立刻就倒戈而去了。

这和东方快车等中国翻译软件诠释外文时的力不从心是否有异途同归之弊呢？研究制作一个软件时，除了技术，是否还应该考虑一点国情民情之类的因素？

IE经过近期一段时间的中级徘徊，渐渐显示出前5名的人气实力。这次它从第8跨上2级，只是一个开始。随着网民的急剧飙升，总有一天IE会像Win9X那样普及中国的家用电脑。因为很明显，Modem和电话不可能承担阻碍电脑爱好者进化为网民的重任。不过这期进步最大的当属Photoshop，一下从垫底的第20名蹦到13位，搞不清楚，难道诸位突然都变了性子，要改行去练美工？

写这篇随笔的时候，悉尼奥运会刚结束。阿飞是个体育迷，眼见得中国队一窝蜂地挖出许多金矿，心里特滋润。金牌大大超过上届且不说，最关键的两点是：蝉联金牌的不少，年轻的冠军很多。蝉联说明中国整个队伍成熟了，昙花一现暴富即走的幼稚现象少了；年轻说明队伍有活力。什么是进步？我以为这才是最大的进步。一个既成熟又有极强活力的队伍是最具魅力和前途的！

废话挺多的。主要是热门软件排行榜整天到晚就一个面孔，一点生气都没有，你说阿飞还能有什么脾气？

国产软件，应该向中国奥运队的健儿学习。

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

辽宁	王重阳	河北	孙超
上海	庄乐星	河南	林志广
吉林	谢飞	山东	刘剑
湖北	黄海瑞	黑龙江	刘晨昊
广东	张素心	江苏	周唯承

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新版KV300软件一套。



热门软件排行榜

Top 20

本期选票在插十五页
欢迎大家投票

名称	版本号	名次	制作公司	发行方式	类型	票数	名次升降
OICQ	V99b Build 0820 Beta	1	深圳腾讯计算机系统公司	共享	网络	507	↑
NetAnts	V1.23	2	洪以容	自由	网络	421	↓
Magicwin98	V1.3	3	INWIN TECHNOL OGY SDN BHD	共享	内码	296	↑
东方快车	世纪号	4	北京实达铭泰公司	商业	翻译	294	↓
MagicSet	V3.3	5	蔡旋	共享	系统	268	○
Internet Explorer	V5.5	6	Microsoft	自由	网络	262	↑
FoxMail	V3.1	7	张小龙	自由	网络	259	↑
FPE	2000	8	第三波	商业	修改	243	↓
金山游侠	II	9	金山公司	商业	修改	234	↑
金山毒霸	V2000.07.28测试版	10	金山公司	商业	杀毒	231	↑
KV300	Z.15	11	北京江民公司	商业	杀毒	230	↓
金山词霸	2000	12	金山公司	商业	翻译	217	○
Photoshop	V5.5	13	Adobe Systems Incorporated	商业	图形	210	↑
Office	2000	14	Microsoft	商业	办公	209	↓
金山快译	2000	15	金山公司	商业	翻译	193	↓
瑞星	11.10	16	北京瑞星公司	商业	杀毒	186	○
KILL98	V14.00	17	北京冠群金辰公司	商业	杀毒	170	↓
网际快车FlashGet	V0.88	18	————	共享	网络	164	↓
WPS	2000	19	金山公司	商业	办公	161	○
东方不败	2000	20	北京实达铭泰公司	商业	修改	156	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.1
Winamp	V2.65
超级解霸	2000

Canon

佳能酷系列扫描仪



i世代 时尚品味的世代

纤巧轻便设计 尽显时尚品味

佳能扫描仪尽显时尚品味，机身纤巧轻便，引领今日时代潮流。更具高分辨率1200dpi扫描效果和42位色彩深度，令图像清晰自然，栩栩如生。无论使用Windows®或Macintosh操作系统，双平台功能都能令您挥洒自如。


珍珠白N640P
600x1200dpi


珍珠白N650U
600x1200dpi


全能扫描D660U
600x1200dpi


时尚银N656U
600x1200dpi


香槟金N1220U
1200x2400dpi


真正1200dpi
FB1210U
1200x2400dpi







;热线中心
舌：(010)85298468 传真：(010)85298622 **上海** 电话：(021)58773700 传真：(021)58767758 **广州** 电话：(020)83878323 传真：(020)83870505
;中国主代理
发展有限公司计算机外围设备事业部 电话：(010)88097777 传真：(010)88097776 深圳市骄达实业有限公司 电话：(0755)2709333 2709339 传真：(0755)2891440
实业有限公司 电话：(0755)3796678 (20线)3796108 传真：(0755)3796208
佳能中国主页：http://www.canon.com.cn

TCL电脑

倡导优质新生活



尊贵品味 极品钛金

TCL

极品钛金988 全新上市

快 采用Intel® Pentium® III处理器800MHz,128M高速内存，为整机的高速运作提供了强劲动力

平 高画质、精细点距17"纯平显示器，超低辐射、绿色环保

大 采用30G大容量存储硬盘，为您提供海量存储空间

靓 使用AGP 32M TNT2加速图形显示卡，令大型3D游戏的画面更靓丽、更清晰

劲 采用3D纯正木质音箱&超重低音炮，音响效果更强劲、更震撼

购买 TCL 极品钛金电脑送 蒙恬手写系

产品名称	处理器	芯片组	内存	硬盘	图形显示	显示器	声卡	光驱	软驱	键盘	Modem	音箱	机箱	软件	全国统一售价
TCL钛金988	Intel® Pentium® III 处理器800MHz	VIA694X	128M	30G	AGP 32M TNT 2图形显示卡	17"纯平	主板集成	40倍速以上强纠错光驱	1.44M软驱	PS/2键盘	56KModem	3D木质音箱 低音炮	钛金-ATX 立式机箱	LINUX中文操作系统 网络服务，网络导航	115
TCL钛金868A	Intel® Pentium® III 处理器 733MHz	VIA693A		20G	AGP 16M TNT 2图形显示卡	17"数控						3D音箱			89

TCL电脑科技有限责任公司 地址：深圳市深南中路2070号电子科技大厦A座3202室 电话：0755-3793000 传真：0755-3781307 销售专线：0755-3793234 咨询专线：0755-3793230 总部服务热线：(0755)

本产品图片仅供参考，如有更换，恕不另行通知，本公司保留对产品的最终解释权

特约经销商：

华北区

北京长得伟业：(010)62564141
北京鑫强利达：(010)62621334
北京佳利时代：(010)62625665
北京中科物资：(010)62614928
北京海龙大厦：一二三楼
天津国联：(022)27480598
天津渤海正基：(022)27416660
太原光银电子：(0351)7221711
太原网景专卖：(0351)7325108
济南三联公司：(0531)6091904
济南山东超人：(0531)6990445
石家庄恩维机电：(0311)6985050
沧州明珠：(0317)2081332

华南区

广州锐律电子：(020)87575501
广州大洋科技：(020)85515256
广州九方电子：(020)38788132
中山明龙电脑：(0760)3325272
南宁九方公司：(0771)5869801
南宁润生公司：(0771)5323996
湖南创信：(0731)4131445
长沙费斯特：(0731)4152707
深圳爱华电脑城专卖：(0755)3782439
深圳电销赛格专卖：(0755)3682052
福州纵横：(0591)7839558
厦门拓普：(0592)2220046

华东区

南京江苏致福：(025)3358855
南京普蕾：(025)3371987
无锡宏达：(0510)2734888
扬州雷鸣：(0514)7213819
上海联慧信息：(021)62134902
上海浓腾电子：(021)58357611
上海鼎顺科技：(021)36080144
上海瑞佳电脑：(021)63840825
杭州浙大华光公司：(0571)8865677
杭州精达科技：(0571)8835716
合肥合工大：(0551)4655248
芜湖万达：(0553)3858333
嘉兴鑫伦：(0573)2087368
慈溪绿洲：(0574)3825668

华中区

武汉科星专卖：(027)87654271
武汉蓝星电脑城：(027)87647493
武汉华兴电脑：(027)87652884
郑州新爱华公司：(0371)3944507
郑州乐天：(0371)7800127
南昌TCL南昌公司：(0791)6690257

东北区：

沈阳新北佳：(024)22924470
沈阳三日电子：(024)23992506
长春公司：(0431)5636237
哈尔滨达泽公司：(0451)2530272
哈尔滨美河公司：(0451)2528969

西南区：

成都居涛电脑：(028)5237599
成都佳恒科技：(028)2916346
昆明百大计算机：(0871)3615207
昆明云南晓天数据：(0871)
贵阳天宇办公：(0851)
贵阳万盛科技：(0851)
重庆科文公司：(023)6
重庆天天电子：(023)6

西北区：

西安新红雨科技：(029)5
西安辉煌科技：(029)7
兰州惠通：(0931)
兰州金桥：(0931)
乌鲁木齐新疆公司：(0991)

TCL电脑科技有限责任公司 地址：深圳市深南中路2070号电子科技大厦A座3202室 电话：0755-3793000 传真：0755-3781307 销售专线：0755-3793234 咨询专线：0755-3793230 总部服务热线：(0755)

高春辉软件天下



著名网络人、天下网的创始人——高春辉倾情之作，真实描述网络精彩共享软件之精华。

1、《软件天下》包括电脑爱好者日常所涉及的系统工具、媒体工具、图形工具、互联网工具和电脑游戏等六种软件，共有106种之多；

2、《桌面天下》则充分体现了新时代个性化服务的潮流，包括桌面壁纸、屏保主题、搞笑桌面和精彩欣赏等七大类个性化服务软件，其中内容赏心悦目者有之，令人捧腹大笑者有之，经过合成改编的恐怖游戏更让人有种不寒而栗的刺激。

双CD
35元

天下网
WWW.TIANDOWN.COM

简体中文版



魔域争霸
DROIYAN NEXT

著名的考古学家——巴尔格拿司终于到达了死亡之塔最上层，明亮的绿色光芒渐渐向他靠近，邪恶的魔气渐渐流入他的体内，在雷帝努内等待了半个世纪的黑暗王鄂肯力的恨与理念赋予了巴尔格拿司无限的灵力，因此而诞生了魔圣……



简体中文版
29.9元

神奇王子
★神奇幻境大冒险★

超级卡通大冒险

在梦一样的幻境中进行……



简体中文版
29.9元

全国总代理

珠穆朗玛 http://www.8848.net

地址:北京市西城区金融大街33号通泰大厦B座九层
邮编:100032
电话:010-66068848 免费服务电话:800-810-8848
E-mail:jazhang@8848.com 网址:http://www.8848.net

www.8848.net 电子商务@中国

布告栏

安民告示

据传消逝江湖已久之倚天剑屠龙刀重现江湖令众武林豪杰趋之若鹜本衙以为若不善加管制必将掀起血雨腥风于武林之中为此本衙特张贴此告示昭予众人以正视听

倚天剑屠龙刀仍妥藏于本衙之中念及有壮士心存余虑本衙欲于本月末将此神兵公之于众望周知

庚辰年八月廿九







大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织 .... 封二、内彩1、插1、2

本期广告索引

DELL直销 .... 封底
北京晶合互动多媒体软件有限公司 .... 封三
Canon公司 前彩1
TCL公司 前彩2
第三波软件（北京）有限公司 前彩3
技嘉科技股份有限公司 前彩4
北京创新未来科技有限公司 前彩5
北京世纪雷神科技发展有限公司 前彩6
北京珠穆朗玛电子商务网络有限公司 前彩7
智冠电子有限公司 .... 前彩8、9
深圳金智塔公司 前彩10
上海依星电脑软件公司 内彩2
上海沸点科技有限公司 内彩3
中青旅创先软件产业发展有限公司 内彩4
世纪互联网 内彩5
奥美电子(武汉)有限公司 .... 内彩8、79
北京博彦科技发展有限公司 78
金山公司 .... 插3、插13
北京实达铭泰计算机技术开发公司 插4
英业达集团天津公司 .... 插5、6、7
联想科技股份有限公司 插8
北京京里仁计算机技术有限公司 插10
《中国计算机报》 插11
天津福克斯考试培训中心 插12
北京百年树人软件技术公司 插12
北京金洪恩电脑有限公司 .... 插13、14
万众合力科技有限责任公司 插14

热烈庆贺 DIABLO II 中国首发圆满成功！

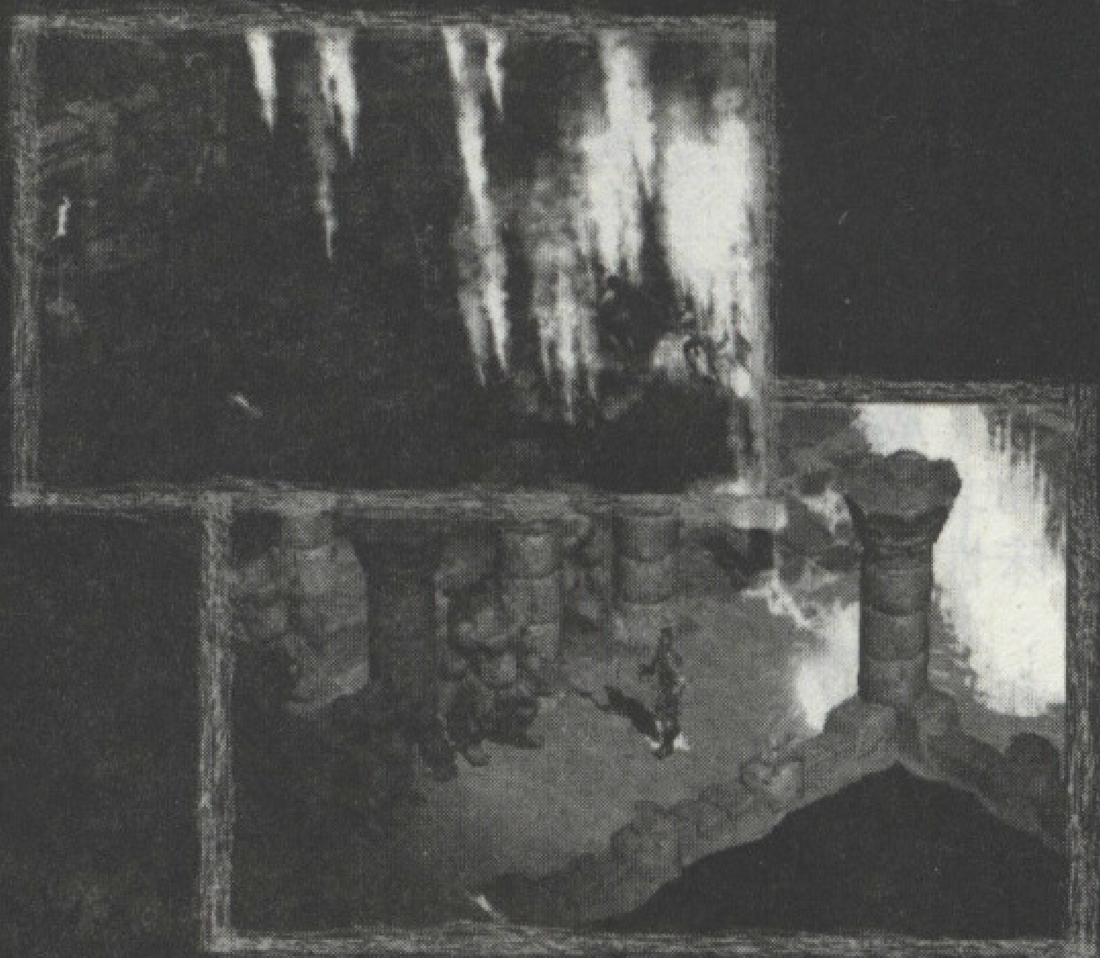
首发经销商名单（排名不分先后）：

比尔公司 010-62527962
合公司 010-82634108
蝶苑公司 010-82656587
邦软件 010-62525338
极兴四方公司 010-82657868
家庄圣比尔0311-6083454
京鸿达以太010-82614668
碟苑百脑汇010-65995962
津万众022-27618487
仁公司 010-62615307
普公司 010-82671133
都分公司028-5235203
海分公司021-63514015
州分公司020-87510467
人公司 010-82657363
众合力 010-82627435
碟苑华威010-66025358
原圣比尔0351-2023986
南连邦0371-3944977
市普灵0991-4542070
州赛乐氏0722-3821112
宁晶合0771-2621521
州思富特 020-87509952
州南软020-87531488
东连邦 020-87545496
州黑马 020-87595018
圳连邦 0755-3229263
明黑马 0871-5191804
明威豪0871-5124740
明明星0871-4167945
宁实凯 0771-2617729
庆电脑报 023-63000354
庆连邦 023-63526600
川连邦 028-5458693
都新四方 028-5444147
都晨枫 028-2902027
西辉煌 029-5529833
岛力邦 0532-3876907

武汉天问 027-87874577
武汉赛乐氏 027-87867247
武汉鹏达 027-87277718
武大华软 027-85790422
西藏創新 0891-6833689
南昌希望 0791-6234342
合肥连邦 0551-2817190
兰州国磊 0931-8261784
兰州晶合 0931-8811591
武汉连邦 027-87649382
上海北元 021-64268370
上海连邦 021-63744476
上海茂立 021-63226198
上海赛乐氏 021-63512862
南京苏四方 025-4547533
无锡好友 0510-2740707
温州里仁 0577-8359541
江苏连邦 025-3229923
福州中科讯 0591-3367199
杭州美迪 0571-8271301
西宁连邦 0971-6144609
西宁教育 0971-8239600
海口连邦 0898-8540137
海口希望 0371-8510971
山东教育 0535-6664402
郑州晶合0371-6993569
郑州赛乐氏 0371-3973945
新疆华顺 0991-2810557
新疆辉煌 0991-5826655
株州连邦0733-8214457
上海茂立 021-63226198
上海钜隆 021-62136457
杭州美迪 0571-8271301
广州南软骏网 020-87510050
上海赛乐氏 021-63281868
江苏连邦 025-3229923
南京苏四方 025-4547533
辽宁希望 024-23960173
辽宁华储 024-23843874

三年的痴心等待　今日的无怨无悔

暗黑破坏神2



豪华版:228元

（限量发售、现已告罄）

纸盒，翻盖式，　表面有浮雕效果，
尺寸 30X25X8cm，内含 3CD、帽子、
DIABLO II T恤、海报、编号荣誉证书、
全套英雄人物卡（五张），金属生命牌
（刻有奥美电子金牌会员号，可永久享
受七五折免邮费邮购奥美电子产品）
人物技能表一套，提供免费战网 CD-KEY。

标准版:98 元

纸盒，翻盖式，　表面有浮雕效果，
尺寸 24.3X19X3.7cm，内含 3CD、
DIABLO II海报、英雄人物卡一张，
人物技能表一套，提供免费战网 CD-KEY。

奥美电子（武汉）有限公司　地址：武汉市友谊路 145 号
销售热线：(027)85417803　(010)82657908-8005　(021)64848926
服务热线：(027)85836013　(010)82657909-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn



奥美电子
AEC
www.aomeisoft.com

永兴四方全国连锁组织追求：服务最好 品种最全 价格最低

欢迎各位商家就近分销，获得北京最低批发价，欢迎广大读者就近购买软件，获得价廉质优的服务，各类正版软件上万种 欢迎邮购 免邮资7.5折 邮购电话010-62632128

3000元当老板

您只要投资3000元，加盟永兴四方全国连锁组织，您将获得：1、全国最低价的正版软件分销；2、价值4000余元的畅销软件；3、优质高效服务及销售策略指导；4、零风险库存保护；5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持。且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费。每县（市）只设一家专卖店，先动先成功！

软件征集通告

尊敬的软件开发商、软件厂商：

永兴四方与《中国电脑教育报》携手共进软件连锁营销业，将在全国建立软件专卖店和分销商2000家，恳邀软件开发商和厂商大力支持：让我们能参与策划、开发及销售软件，我们将深感荣幸并有实际支助；让我们能买断或总承销各类软件产品使您的智慧和汗水能结出销售硕果。

热线电话：010-62632128 62631986 62581138 62581139 13801366098 13501173180 Email:cheng@itfound.com

应用软件批零免邮资

产品	价格
Windows2000 pro 中文版	1999/1600元
SQL 7.0 pro 10user	25000/20000元
Office 2000 中专业版	4999/3900元
太和威克 8.0 95/98/2000	2880/2000元
创意卡尔2000影像系统	6800/3800元
光科婚纱软件 III	3680/3000元
中望装修软件个人设计师版	3980/3000元
圆方室内设计软件最新版	17000/15000元
园林绿化设计 3.0	5800/4000元
VRV for NT 不限用户	9800/5000元
KILL for NT	7000/3800元
Norton 2000 中文 for NT	7000/4000元
用友 8.11(行政版)	7800/6800元
用友 8.11(通用版)	9800/7800元

硬件耗材批零免邮资

产品	价格
爵士音箱 US-2168	170元
爵士音箱 J-3109 平	165元
惠普原装黑盒 C51626A	230元
鼠标双飞燕 2D 方口/圆口	25/29元
游戏杆 F-16 飞鹰	77元
游戏手柄 G-08 灰狐	83元
长城电源	140元
主板华硕 P3B-F	870元
CPU PIII550	1100元
内存 HY 128M 133	990元
显卡华硕 TNT2 PRO 32M	1200元
TOPSTAR 728 声卡	85元
光驱源兴 48X	399元
MODEM 联想精品 V.90+K56	790元
键盘 多彩 9812T	80元

世纪编程点金系列 10月10日上市

编程点金 VisualFoxpro6.0 CD+近200页教材=36元
编程点金 VisualBasic6.0 CD+近200页教材=36元
编程点金 VisualC++6.0 CD+近200页教材=36元
编程点金 C++ Builder4.0 CD+近200页教材=36元
编程点金 Delphi5.0 CD+近200页教材=36元
编程点金套装 5CD=170元

本系列光盘具有指点顽石成真金之效。让完全不懂编程的门外汉从闪电入门、迅速提高到成为行家里手。特点：1、内容丰富，讲解翔实生动，从最基本的界面操作到编成技巧，从开发平台界面到程序的综合设计，从一般概念到编程构思及思路，都讲解详尽，图示生动。附录赠送大量函数说明、错误信息、实例原代码、相关网址及书名介绍。2、教学互动，富有实效。循序渐进、讲、例、练结合，全程动画，真人发声。随意控制教与学的流程，在线检索所需学习内容。界面美观，音乐优美。是广大编程爱好者及程序员的福音！

永兴四方出品电话 010-62581138

2000万能工具库 2CD+书＝35元

一旦拥有，无所不能。本工具库几乎涵盖计算机日常操作中所需要的所有工具，近200个工具。22类，每类工具有内容提要、分类，每个工具有简介和使用说明，为您解决使用计算机中遇到的常见的或棘手的近400个问题。本软件最大特点是：操作简便。一次安装，即可实现**即时调用**功能，在以后无论您有任何需要，只需打开工具库，点击相应工具菜单即可。

另赠Windows精典完整游戏100个

RPG类：博士三代 超级玛丽 白雪公主；**战略类**：直升机救人质 潜艇 坦克大决斗 死亡之剑；**模拟类**：武装直升机 鹰击长空 钻山洞；**赛车类**：手机赛车 迷魂车 大撞车；**射击类**：新世纪福音战士 打陨石 storm caliber；**休闲类**：百万富翁 迪斯尼乐园 炸弹超人；**宠物类**：猫 恐龙 玫瑰狼蛛；**其它类**：血腥乒乓 电子琴 煮酒论英雄

永兴四方总经销热线:62581138/39 62632128

琴棋书画学与通 4CD＋书＝58元

本系统软件具有知识性、趣味性、欣赏性、可操作性。

1、琴乐篇：从乐器简介、乐理知识、年轮音符、音乐美学等方面介绍乐理知识，并主要针对“钢琴”、“小提琴”、进行实战技巧指导。**赠媒体播放器及中国古典音乐、世界经典音乐近200首，最新流行歌曲10余首，**介绍曲目创作由来、创作花絮、曲目风格流派。

2、棋牌篇：介绍各种棋牌的游戏规则、趣闻趣事及基本玩赏技巧。介绍“围棋”技巧，人机对奕、棋谱欣赏、自带棋谱管理功能，可任意添加棋谱，**赠围棋、象棋、桥牌、五子棋、跳棋、麻将等棋牌游戏。**

3、书法篇：介绍书法的来源、常识、分类及各大流派，欣赏甲骨文、金文、篆文、隶书、草书、楷书、行书等不同字体、不同流派、不同风格，书法技巧点津，让您跻身书法家之列。

4、绘画篇：介绍国画、素描、色彩三大类绘画基本理论知识和中国古代绘画和世界绘画的各种风格流派及代表作家、代表作品，并形象生动地指导初学者绘画入门。欣赏中外名画，提高您的艺术鉴赏力。**赠图片浏览器若干。**

永兴四方出品 热线:62581138/39 62632128 62631986 13801366098 13501173180

九龙争霸－劲爆游戏王 2CD+手册=28元(热卖中)

飞龙拳之加强版 恶狼传说 玛丽全集 铁拳之道 圣少女战队 侏罗纪公园 暗黑破坏神战斗越野车 F-14战斗机 足球 网球 棒球 高尔夫球 蓝球……

百款劲爆游戏让你热血沸腾。

赠送大量游戏补丁和试玩版、二十个精美小宠物，教您主页制作技巧及图像处理技术。

永兴四方总经销 热线:62581138/39 62631986 62632128

软件邮购好便宜(免邮资)

凡按“/后会员价”一次邮购50元以上软件，赠《战国风云》或《雷曼设计师》游戏一套，一次邮邮100元赠《金山打字通》一套，凡一次邮购500元软件，赠火爆游戏套装：笑傲江湖、剑侠情缘II、雷曼设计师、梦幻西餐厅、战国风云、网络游戏300。9CD价值近300元。第二次以上邮购者可按“/后价”再优惠5%

软件	介质	价格
虚拟光碟	CD	38/28
开天辟地新版	6CD	125/95
智能狂拼	CD	38/25
着迷英语900句	7CD	99/75
着迷词王2001	2CD	15/15
翰林汇初一套装	6CD	298/170
KILL2000	CD+FD	380/130
NORTON(单)	CD	199/90
KV300+最新版	FD	180/100
趋势毒霸2000	CD	236/65
瑞星千禧版	3FD+CD	180/100
模拟城市3000	CD	48/40
无忧计算机考试各级	各	38/35
琴棋书画学与通	4CD+书	58/50
千典游戏龙－真夏之梦（含求婚365天）	4CD	38/30
千禧(真命+豪门+江湖	8CD	48/30
好莱坞电影有声海报	2CD	25/23
程序员大本营2000微软	2CD	38/30
网页设计图标音效大全	2CD	28/25
全国计算机考试二级C	CD	38/30
从零开始学英语	8CD	148/110
鳄鱼飞行中队	CD	38/30
金山打字通+战国风云+雷曼设计师	3CD	150/28
笑傲江湖+剑侠情缘2+梦幻西餐厅+300游戏	7CD	170/58
京华法苑	CD	380/100
轩辕剑3	CD	128/90
鹏达初中新套装	4CD	118/75
鹏达高中新套装	5CD	140/90
神奇画板涂鸦篇	CD	28/25
泰伯利亚之日	2CD	68/55
恐龙危机简装	CD	48/40
英雄传说V(简)	2CD	48/40
近距离作战	CD	48/40
新绝代双骄II	4CD	69/55
机甲战士	3CD	48/40
虚拟人生II	CD	35/30
网络三国	2CD	29/25
千禧八部(TV电视)	8CD	48/40
电子贺卡DIY	CD	18/15
麻将大师II	CD	99/30
豪杰超级音乐工作室	2CD	38/35
全景股图2000	CD	38/30
危机最前线	2CD	60/50
12生肖全家福	4CD	46/40
软件配套光盘	2CD	22/20
电脑教育报配套光盘全新版(含东方网译)	3CD+手册	28/25
脑力大战	CD	22/18
爱上网求婚365II	2CD	38/32
暗黑破坏神攻略	书	25/22
许国璋英语一辑	2CD	68/50
万王之王	CD	18/15
金山词霸2001(专业)	CD	38/32
假面人生玛丽亚	2CD	58/45
炼金术士玛丽亚	CD	38/32
土著也疯狂	CD	48/40
成就会计大师	CD	35/30
网页设计梦工场 DREAMWARE	CD+书	59/50

各地批销中心兼专卖店(部分)

廊坊 13011932861	大庆 6288386	仙游 7686814
秦皇岛 3057553	长春 5634333	长沙 13973138559
张家口 2061210	哈尔滨 2510366	重庆 68427774
衡水 2052264	漳州 2096413	攀枝花 33371522
大同 2064300	荔浦 7219505	西安 8245875
荣成 7572039		

中国电脑教育报全国软件连锁总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真 010-62632128/1986 62581138/39 13801366098 13501173180 13501381083
邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080） 收款人：束平安

晶合软件销售连锁组织总承销



大宇资讯公司超强力作《仙剑奇侠传》简体中文完整版的大陆地区独家代理权已授权给北京晶合顺达计算机公司。

大宇公司的精良制作，晶合公司的优质服务，加上25元的超低价位，绝对是您的称心之选！





大宇公司出品·北京晶合顺达计算机公司总代理
大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107 E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网址：www.jhpop.com

《MP3流行宝典》——齐秦篇（附赠王祖贤《与世隔绝》CD）即将闪亮登场！

全面升级

专业版 38元
升级版19.8元
印刷版19.8元

金山词霸.net2001

For Windows 95/98/2000

◆ 网上预订：www.joyo.com

12 大升级理由！

1.收录权威美语词典： 引进《美国传统辞典》英汉双解版，带来原汁原味美语解释。

2.率先实现四向查询： 一跃成为英英、英汉、汉英、汉汉四向查词的全能词典软件。

3.图解词典生动有趣： 2000多幅精美图片，让查单词兴味盎然，小朋友还可以用来学英语。

4.自由调节语音语速： 在单词准确发音，整篇英文文档朗读的基础上，自由调节音频、语速、音量。

5.随心所欲即指即译： 提供多种热键取词方式，克服以往屏幕取词难以控制的缺点。

6.辅助学习的生词本： 自动收录所有查过的单词，标明查询次数，提供详细解释及相关习题。

7. 国际内核全球领先： 支持多种语言同屏显示，挂接日语、德语等其他语种词库后成为多语言词典。

8. 网络无限扩充词库： 查词时点击搜索按钮，相关网站、网页一览无余，获取海量相关信息。

9. 强大后台网站支持： 词霸在线（www.iciba.net）提供专业词库下载、在线查词、程序升级等后台支持。

10.贴心设计方便操作： 在主界面中设置复制、打印、保存的快捷按钮，极其方便。

11.及时获取网上新闻： 在词霸窗口内浏览最新网上新闻。

12.全新时尚外观设计： 提供多种更酷、更时尚的界面。

【金山词霸2000正版用户皆可升级】

特约经销商

北京分销商

北京连邦软件 010-62525338
北京万众合力 010-82627435
北京正普软件 010-82624500
晶和顺达 010-82634097
天极信息 010-82657868
北京圣比尔 010-62527962
北京里仁公司 010-62615307
北京树人 010-82658156
北京育碟苑 010-82656590
联想公司 010-62986638
鸿达电子 010-62630457

中 央 区

天津津科 022-27383000
天津连邦 022-27402940
天津贝尔森 022-27308188
石家庄连邦 0311-6978123
石家庄正扬 0311-6042237
石家庄鼎新 0311-8611094
太原连邦 0351-4120673

东 北 区

沈阳希望 024-23909650
辽宁华储 024-23882911
沈阳连邦 024-23842237
北方图书城 024-23891129
沈阳赛乐氏 024-23882382
大连连邦 0411-4321308
大连最新书店 0411-3634944
长春连邦 0431-5635251
哈尔滨希望 0451-2510446
哈尔滨瑞利 0451-6260102
哈尔滨金北方 0451-6415498
大庆金银来 0459-6319892
呼市赛乐氏 0471-6957968
包头连邦 0472-2132613

华 中 区

武汉连邦 027-87889385
武汉凡高 027-87884793
武汉赛乐氏 027-87877246
武汉天问 027-87874577
武汉外文书店 027-87822818
武汉新华书店 027-83783766
长沙连邦 0731-4457950
长沙德智 0731-4458868
湖南经济 0731-4152999
长沙惠友 0731-4130006
南昌希望 0791-6234342
南昌赛乐氏 0791-6310215
河南连邦 0371-3944977
河南希望 0371-5728136
郑州赛乐氏 0371-3944962

华 西 区

重庆天极 023-63620624
重庆连邦 023-63538239
重庆希望 023-68790930
四川连邦 028-5240280
成都新四方 028-5444147
成都济利 028-5217234
成都赛乐氏 028-5452657
昆明黑马 0871-5134930
昆明连邦 0871-4138178
昆明威豪 0871-5144846
昆明棒子 0871-5166051
陕西辉煌 029-5530853
西安日月 029-7793611
新疆辉煌 0991-5826655
贵阳兄弟 0851-5894210
兰州科创 0931-8262079
新疆华顺 0991-2810057

华 南 区

广州南软 020-87532791
广州骏网 020-87531488
广州黑马 020-87518008
广东连邦 020-87572481
深圳书城 0755-2073276
福州连邦 0591-7811693
海南希望 0898-8511848
广州金碟 020-87569092
广州思富特 020-87509952
广州天高行 020-83790899
深圳连邦 0755-3220641
深圳伊登 0755-3782602
福建希望 0591-7601824
海口连邦 0898-8540137
南宁连邦 0771-5315399

华 东 区

上海茂立 021--63226198
上海连邦 021-63735610
新华音像 021-63618145
南京连邦 025-3364289
南京探路人 025-4526432
杭州美迪 0571-8271301
杭州南北 0571-8073048
合肥连邦 0551-2822963
上海赛乐氏 021-63743028
南京新高 025-3371350
徐州连邦 0516-5606665
杭州连邦 0571-8853577
济南长川 0531-8559435
烟台金石 0535-6623036
青岛力邦 0532-3884825
苏州沧浪精华 0512-7246529

全 国 书 商

北京情文书店 010-65934375
上海华东书局 021-63767964
四川求索书店 028-3379875
宁波民乐书店 0574-7129191
武汉春秋书店 027-87563105
长春东北书局 0431-2700525
济南华艺书店 0531-6057297

全国书报摊均有销售

北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 电话：（010）62524868 传真：（010）62638287 邮编：100086
HTTP://WWW.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.ICIBA.NET 咨询热线：(010)62524868转678 欢迎邮购 邮资免费 订货热线：(010)62638312
E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET 免费咨询电话：800-810-5770（北京地区） 邮购信箱：北京市9605信箱 邮购电话：(010)62524868-537



决不仅仅只是一本超厚权威的词典

e时代智能词典

着迷词王2001

融阅读、写作、学习于一体的中英文双语平台

能读 能写 突破英语障碍 能用 能学 提高英语水平

双语词典 鼠标点到哪里，就翻译到哪里，就朗读到哪里！

- 英汉／汉英／英英三向解释功能，提供超过 55 万条词汇，并辅有词形变化、词义辨析以及典型精湛的例句。
- 会计、经贸、法律、社会、石油、化工、电信、科技、计算机多类专业词库。
- 词库网络更新：用户可从产品服务网站http://www.alm900.com下载新词典，扩充最新词库。
- 全程语音：提供8 万词汇真人发音库，通过TTS全程化语音技术，实现整句、整段、整篇文章的发音朗读，语音清晰流畅。

写作助理 提供发音朗读和英文写作多种支持。

- 同义词、反义词提示，快速替换，让您的文章文采飞扬。
- 中英文替换，输中文出英文，用中文写英语篇章。
- 通配符查询，不记得单词怎么写没关系。
- 英文拼写校正等功能大大方便中英文写作。

特惠价：15元 两张光盘

精读助理 经典文章专家讲解，切实帮助用户提高英语阅读能力。

- 提供经典文章，配有专家讲解，学习容易进步快。
- “专家讲解”模式，对精读文章中重点单词、词组、语法等进行剖析。
- 针对文章中一些难点单词、句型可采用游戏的方式进行强化训练。
- 精读文章无限扩充，可以从网上下载，也可导入需要精读的文章。

着迷宝典

英语分类词典：按写作需要，将英文词汇分为人、物、事、情、理五大类32小类，总词汇超过10000 条，并且提供典型例句，使您用词更准确，网上交流更方便。。

英语语法宝典：精选“语法参考”和“单词用法”，详细解释英语所有188条语法点和 500 多常用介词的用法。同时提供快速查找功能，帮助用户迅速找到所需语法点的参考解释。

英语发音宝典：以多种方式详细讲解48个英语音标的发音要诀、口型示范、发音比较以及典型单词的发音，将枯燥的音标学习过程变得趣味横生、轻而易举。

英语词组宝典：将英语中2500多条常用短语、习惯用语以及30多个常用介词分门别类，详细讲解其意义、用法以及出处等，并提供多种快速查找功能，方便用户使用。

成语分类宝典：将汉语成语辞典中的4000多条成语按不同的使用场合进行分类，进行中文、英文解释，以例句的方式讲解英文用法，并提供中英文对照查询功能。

英语分类句库：将日常英语会话按场合需要分为12大类、100多个小类，每类提供超过1000条实用例句，让您有针对性地进行高效、系统的练习，迅速提高英语会话能力。

求职面谈英语：精选26类求职面谈英语内容，并对每个细节都做详细介绍，同时提供7种中英文双语表达的具体求职面谈实例，句式实用、简练，易学易用。

特别附赠：“屏幕取词”功能源程序及应用实例！

各地软件店均有出售



英语学习系列软件

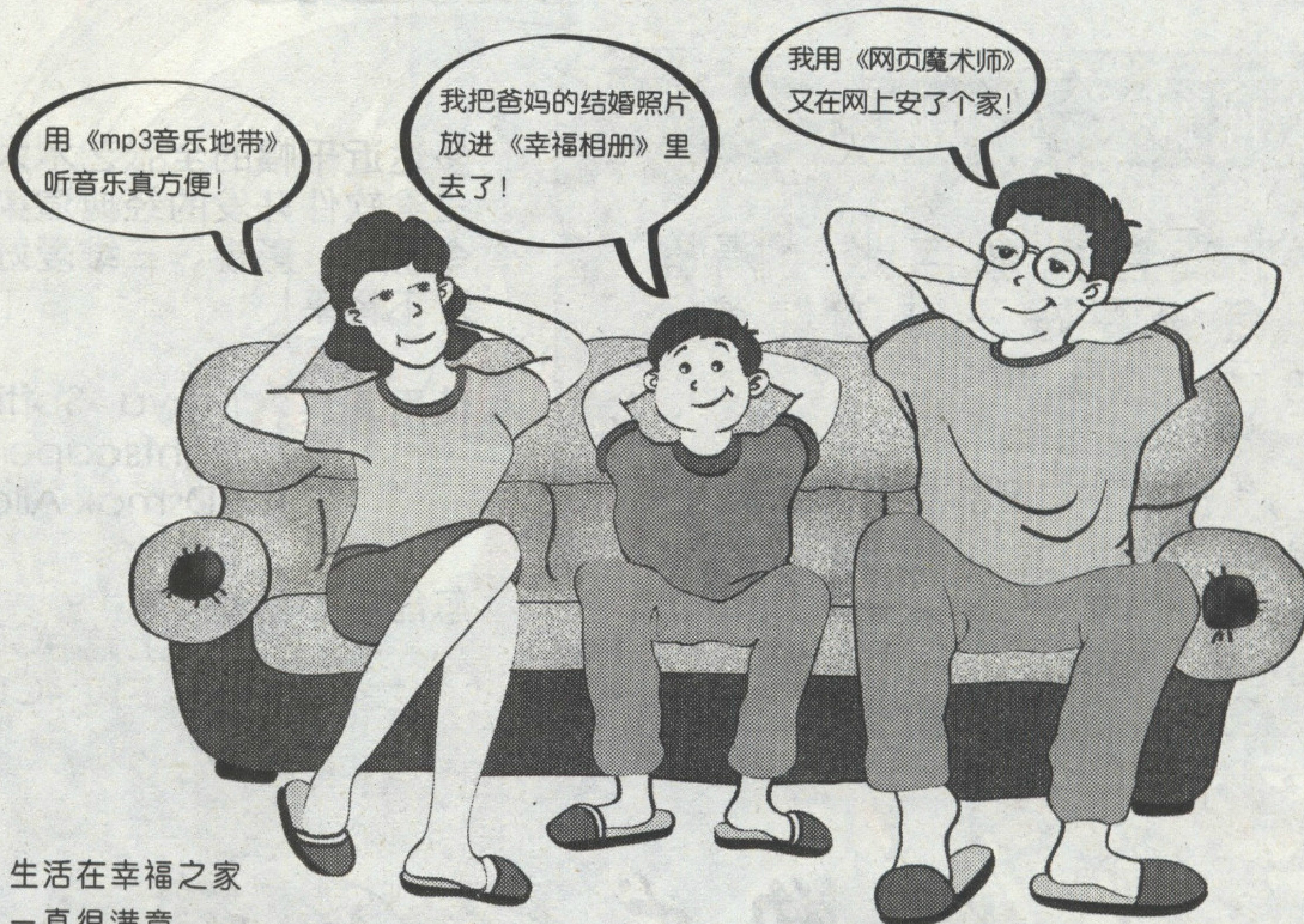
生活·讀書·新知 三联书店出品　英业达集团天津公司制作

定货热线：(010)62629286　邮购地址：天津市南开区西湖道38号（300193）

服务热线：(022)27377115 27377116 27415244　www.alm900.com　service@alm900.com

幸福之家，又添新伙伴





生活在幸福之家
一直很满意
现在添了新成员
更是意外之喜
满足每个细微的期望
生命再没有遗憾
幸福的感觉更浓更甜
新的伙伴
更幸福的家


幸福之家 工作室

联想幸福之家系列软件

幸福之家III	**5CD 88元**	幸福家事通	2CD 28元
幸福网事通	1CD 18元	幸福理财3.0	1CD 28元
幸福打字通	1CD 18元	幸福单词通	1CD 18元
幸福视聆通	1CD 18元		

幸福之家新热成员

幸福相册	/28元	网页魔术师	/28元
mp3音乐地带	/28元	游戏城堡	/18元
卡片大师(增强版)	/18元	联想电脑学校(增强版)	/18元

"幸福之家"荣获2000年度中国十佳软件称号

北京万众合力	010-82628933	山西伙伴	0351-7044553	广西计算机	0771-5333516	长春东联	0431-5674403
北京北纬机电	010-82665004	山西联翔	0351-7321000	郑州计算机	0371-3929319	黑龙江柯远	0451-3677555
北京驷骑	010-82641233	济南海诺	0531-8550318	西安志诚	029-7852745	武汉德发	027-87860998
北京中关成	010-82663515	沈阳同舟	024-23994918	新疆虹联	0991-2827638	深圳联宇通	0755-3780223
北京创思特	010-82616459	大连中智	0411-3630543	成都联信	028-5439668	广州正道	020-87588758
上海天琴	021-62416465	合肥永信	0551-2610874	厦门四美达	0592-5163988		



联想软件 北京8688信箱 联想电脑公司软件事业部 http://www.legend.com.cn/ics 咨询电话：(010)62986638-软件技服 E-mail: softsupt@legend.com.cn

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

随心所欲II说英语

SPEAK ENGLISH AS YOU WISH II

21世纪英语学习革新换代产品

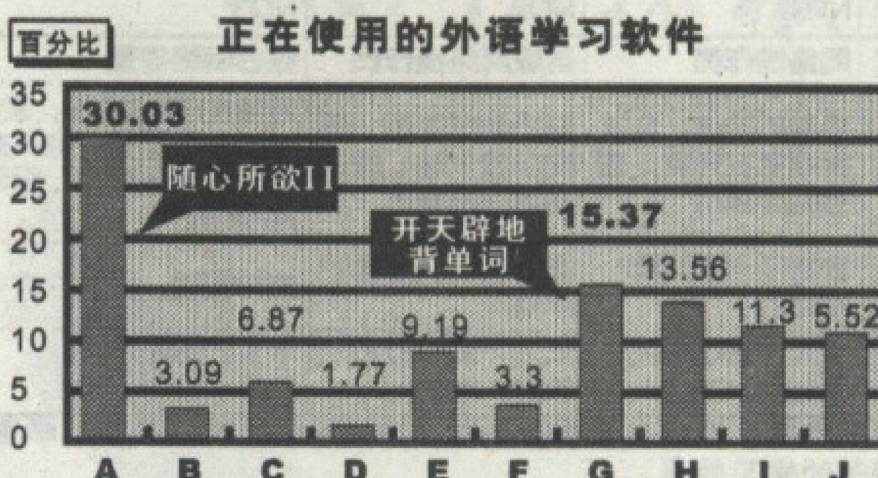
你正在使用的外语学习软件是什么？你首选的外语学习软件是什么？当你看完《电脑报》读者调查报告后 您还等什么！

这是一个足以改变您人生轨迹的英语教育软件。应用第三代语音识别技术，不仅可以对用户说出的整句话进行评分，而且能指出该句中哪些词发音不准。占据了英语教育软件30.03%的市场份额；一个全新的英语口语教学模式，一条绝对有效的英语口语速成捷径，中国人学英语的世纪解决方案之口语篇。

四大特点：

1、突破传统教学模式，融汇多种教学方法；
2、运用第三代语音识别技术，不仅可以对整句话予以评分，而且可以对具体哪一个词的发音不准进行纠正；
3、实施强制学习方法，克服人的惰性，完全遵循实践证明行之有效的洪恩教学理念；
4、角色扮演式教学，轻松的视听环境。

《随心所欲说英语II》 市场占有率





赠 学习专用话筒耳机 配套精美教材

8CD 150元/套



技术服务:010-62634069/70 会员部:010-82619096 邮购部:010-82610167 365热线:13901358406/13801164741 E-mail:human@goldhuman.com
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮政编码:100084 武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-38802184/13809776340
上海服务部：021-64387972/13701746682 深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

买剑侠情缘二,中创新音响大奖 获奖名单

全国促销大奖 一名 CamBridge Desktop Theatre2500D

李毅 北京工业大学3号221

全国促销奖 一百名 Game Pad II USB 游戏杆

北京 吕东川 徐婕 惠春 邢辉 王东义 任为 王深 张磊 廖翔 龚克 雷立军 王淑立 李同 吴志 张洋 刘斌 李越南 腾光磊 郝根 周长树 王丰峻 李帆 李丹鸣 鲍大为 王易欣 唐付强 **天津** 李鹏 范薇 李冕 黄玉达 韩宇 马金奎 **广州** 李翔 余江 罗钧 邓栋 黄群坚 **重庆** 杨勇 沈华松 魏杰凯 林晨 **昆明** 彭涛 刘旦 黄润 方中南 **武汉** 张伟东 李克智 蔡勇 **上海** 叶文佳 李新 **兰州** 郭蔚 张怡 **大连** 王显奇 刘扬名 **南京** 杨冬军 郭永明 **太原** 王捷 刘洪伟 **四川** 李涛 邹锐 **郑州** 宋建 藏志勇 **杭州** 王鸿颀 郑峰义 **西安** 郭聪智 莫溢全 **沈阳** 张星 宋亮 **江苏** 张立 **哈尔滨** 赵亮军 **湛江** 易俊 **湖北** 雷庆宇 **浙江** 陈晴 **南宁** 黄彬 **江西** 曾辉 **佳木斯** 李峰 **福建** 王勇 **常德** 秦罡 **河北** 张晓莹 **绍兴** 王晟 **厦门** 余璋 **吉林** 尚爽 **顺德** 罗瑞 **亳州** 刘涛 **香港** 陈小兵 **广西** 李褐正 **候马** 贾波 **绵阳** 王双 **山东** 王磊 **深圳** 曾小辉 **佛山** 高劲楠 **东莞** 苏锡义 **乌鲁木齐** 靳帆 **温州** 冯少为 **内蒙古** 李鹏 **湖北** 章晓节 **汕头** 沈斯军 **焦作** 王翮 **济南** 李伟剑 **青岛** 罗顺勤

"珠海三日游"获奖名单

暑期大中小学生买《剑侠情缘II》中"十一珠海三日游"大奖：2名

陈华成 福建厦门湖里区寨上村2235号 **韦晔** 广西大学90#

西山居 为国产游戏五周年献礼

《剑侠情缘II》4CD 白金典藏版



白金典藏版

剑侠情缘 贰

10月28日隆重上市

大众软件 电脑报 家用电脑与游戏机 新浪网 http://www.games.sina.cn/zhuanti 游戏时代 联合推荐 国产游戏精品





北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层（100086） 电话:(010)62524868 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 （519015） 电话:(0756)3335688 传真:(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购邮资免费直邮电话:(010)62524868-536.537 免费咨询电话:800-8105770 订货热线:(010)62638312

洪恩软件 Human 真心服务千万家　洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

《开天辟地II》《万事无忧II》《畅通无阻》三部曲之

万事无忧II

几天精通电脑

《开天辟地》姊妹篇，堪称中国第一代攒机精英的完全心得手册。众多清华学子再次会聚一堂，讲授他们自己的亲身经历与体验，希望以此使人们在使用电脑时的重重障碍瞬间烟消云散。由于非常细致地讲授了电脑软、硬件高级使用等诸多方面的操作，它能使人们以极具震撼的速度和兴奋瞬间领悟电脑操作的真谛，从而一步跨入电脑高手之列！

从"菜鸟"的悲哀到"高手"的荣耀：

BIOS不会升级，好机器但性能却不能提高？好没面子；
新买的扫描仪却装不上？请人，又要花钱；
注册表里满是垃圾，影响新机器的速度？求人维护，好难堪；
莫名死机、非法操作、设备冲突……耽误工作急死人了！

6CD （125+2）元/套 配套大16开精美教材

2000年度中国十佳软件品牌评选揭晓："洪恩软件"入选十佳品牌。

硬件安装

PentiumIII，PentiumII电脑的组装、流行的硬件设备，从安装、工作原理到注意事项。解决用户购买、安装、使用电脑配件的问题。

软件安装

最主流的操作系统Windows 98/95的安装维护，各种常用设备的驱动程序安装方法、各种流行软件的安装技巧；详细介绍CMOS的设置、硬盘的分区、格式化、光驱驱动程序的安装；较大篇幅介绍Windows注册表的维护和应用。

常见问题

从解决用户使用电脑所遇到的困难出发，综合第一代攒机精英的完全心得，近300条问题，从最常见的电脑死机、设备冲突、操作系统到常用软件。针对各种问题专门提供按照现象查询的向导方式，让您在解决问题的过程中掌握处理电脑故障的一般方法。

梦圆PC

游戏中，实现你在IT界叱咤风云的梦想。

多媒体

精彩的演示，详述崭新的媒体技术，包括MP3、DVD电影、虚拟现实技术、三维动画等。

网络与通讯

主要介绍网络的硬件连接和应用，通过电影、图片向您展示组建局域网的方法、相关硬件设备及具体的安装过程；WindowsNT 4.0网络的基本使用。

常用软件

包含十一类软件，囊括使用和维护电脑的方方面面。FLASH动画的创作、GIF动画的生成、SoundForge、MP3制作；Norton工具箱，魔术分区Partition Magic，反删除工具RecoverNT，彻底解决硬盘数据无损分区和因格式化、文件误删除带来的损失；查杀病毒工具NAV、McAfee等。

技术服务部:010-62634069/70　会员部:010-82619096　邮购部:010-82610167　365热线:13901358406/13801164741
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司　邮编:100084　E-mail:human@goldhuman.com
武汉服务部：027-87861407/13607140724　广州服务部：020-38802184/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701746682
深圳服务部：0755-3780575/13902983390　西安服务部：029-8224976/13700236137　成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作　清华大学出版社出版

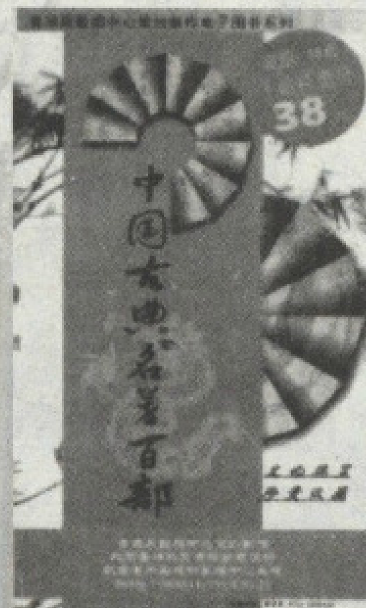
万众分销·必属精品

万众合力软件分销组织电子图书系列

中外宝藏　任您探寻

知识海洋　任您畅游

《中国古典名著百部》



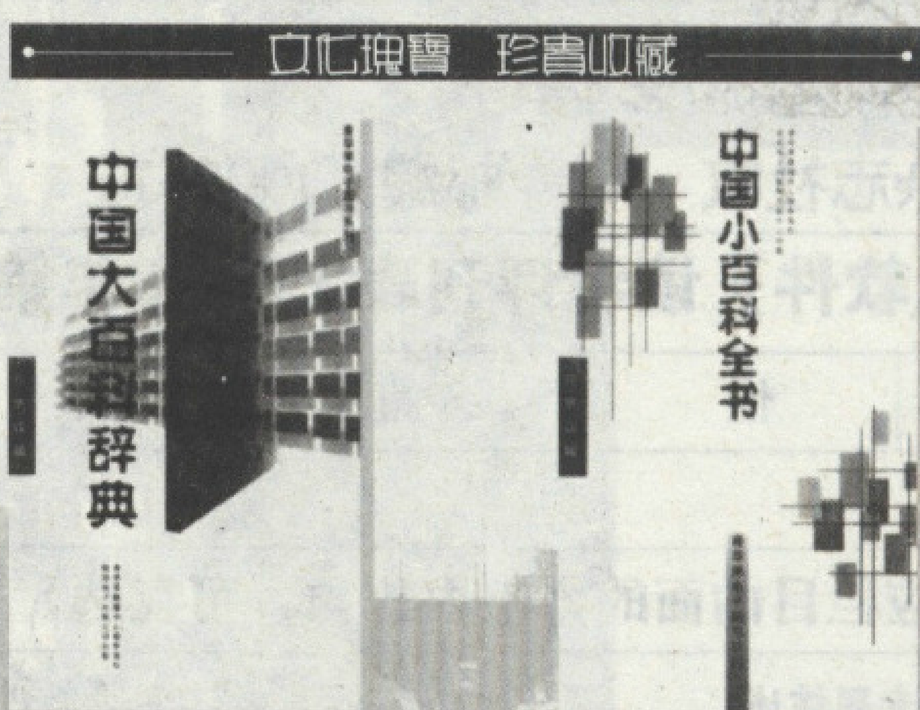
四书五经、四大名著
《史记》、《聊斋志异》
《官场现形记》等

哲学 历史 小说 文学理论 戏曲 诗词 地学 物理学

名著60种 共计100部

¥38

文化瑰宝 珍书收藏



《中国大百科辞典》 ¥38　《中国小百科全书》 ¥38

《世界名著百部》



《飘》、《巴黎圣母院》
《汉穆拉比王法典》
《战争论》《伊索寓言》等

外国哲学 小说 历史 戏剧 神话 寓言 政治 军事 教育

名著60种 共计100部

¥38

出品：青苹果数据中心
总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电话:(010)82627435/36/37/38/39,(010)82628931/32/33
http:www.10000z.com

万众软件俱乐部

特约邮购

汇款地址：北京双榆树101号信箱
邮　编：100086　（邮购免邮资）
收款人：罗雪松
电　话：010-62510109、62510224(24小时)

特邀代理

上海赛乐氏	021-63512862	昆明黑马	0871-5191804	福建中科迅	0591-3367199
武汉赛乐氏	027-87867247	昆明威豪	0871-5124740	天津津科	022-27383000
郑州科光	0371-3973945	济南长川	0531-8544748	南宁晶合	0771-2621521
青岛力邦	0532-3876906	广州骏网	020-87549827	江西连邦资讯	0791-6200224
杭州美迪	0571-8271301	广州思富特	020-87509952	贵阳万众	0851-5876796

广告咨询卡

我在贵刊___年第__期的_彩色_黑白广告中看到_____公司(厂家)_____产品(技术信息),希望:

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名:___ 年龄:___ 电话:___ 职务:___

工作单位:

通信地址:

邮编:

填好后,请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件	我的榜评
		1.	
性别	电脑龄	2.	
		3.	
网龄		4.	
邮编:		5.	
地址:			

填好后,请装入信封寄出。

请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编:100051

《大众软件》读者评刊表(2000年第20期)

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目(请在相应栏目前面的方框内打勾,可复选)

☐ 新闻速递 ☐ 专题综述 ☐ 专题企划 ☐ 中国游戏报导
☐ 实用软件 ☐ 硬件评析 ☐ 前线地带 ☐ 游戏赏析
☐ 网络时代 ☐ 应用心得 ☐ 攻略指引 ☐ 游戏剧场
☐ 问题交流 ☐ 读编往来 ☐ 有字天书 ☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051

地址:深圳市福田区华强北路长兴大厦4002号20楼
TEL : 0755-2075205 2075320 2075323
FAX : 0755-3784015

梦幻帝国 拓荒时代

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

媲美《文明II》的策略游戏

玩腻了复杂的《文明》系列后，你应该来个轻松简单的《梦幻帝国II》。一款不容错过的游戏，其操作界面较前作大为简化却又不失其丰富的游戏内容，反而更能达到惊人的娱乐效果。

—PC GAMER

《梦幻帝国II》的人工智能可以说是很特殊。游戏设计的对手将不仅正面与玩家的军队作战，而且还将偷袭玩家的贸易路线，摧毁玩家的经济命脉，并迫使玩家耗费大量金钱急于补救。《梦幻帝国II》的强大人工智能让玩家使出浑身解术，完全投入以应付诸多紧急情况。

—Computer Gaming World

IMPERIALISM II the age of exploration

2000年10月
隆重上市 双CD
标准版：38.00元
豪华版：69.00元
（送T恤、帽子）

- 40余种海权时代军队与平民单位，并包含了300年间（公元1500——1800年）所发明的100余种科技成果
- 更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧
- 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观
- 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界
- 支持各种多人连线对战功能













北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
电话：010-82635558
传真：010-82634615
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107









晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

按需配置的戴尔为我营造一片自由选择的天地

身为IT主管，我深知公司各部门对电脑各有不同的应用需求，幸好有戴尔的按需配置，让我能够灵活组合他们各种独特要求，不受任何限制。购买戴尔电脑，我真正地行使了一次"我们要什么"的自主权，并得到彻底满足。使用戴尔电脑，同事们都说处处显得合心合意，很享受按需配置所带来的恰到好处，他们满意我自然笑逐颜开。

打个电话，直线订购的戴尔电脑给你按需配置的无限选择。商业用户及个人用户，请于周一至周五8:30-17:30拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售热线，或访问戴尔中国网站

www.dell.com.cn



DELL DIMENSION™中小型企业商用台式机

DELL DIMENSION™ L733r 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器733EBMHz

▶ 可升级至英特尔®奔腾® III处理器800MHz，加收：人民币999

- 微型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 32MB SDRAM内存
- 7.5GB' 硬盘
  - ▶ 可升级至15GB' 硬盘，加收：人民币291
- 3.5英寸软盘驱动器
- Intel 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB共享动态显存技术）
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币968
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 可另加56K(V.90 Compliant)调制解调器 加收：人民币504
  - ▶ 可另加3Com® 3C905C Fast Etherlink® XL 10/100PCI网卡，加收：人民币630

标准配置价 人民币 **8,888**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A221009-810374

DELL DIMENSION™ 4100 800MHz 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器800MHz

▶ 可升级至英特尔®奔腾® III处理器866MHz，加收：人民币1,699

- 小型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 7.5GB' 硬盘
  - ▶ 可升级至15GB' 硬盘，加收：人民币291
- 3.5英寸软盘驱动器
- 10/100网卡
- 16MB ATI RAGE128Pro 2X AGP图形加速卡
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币968
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 可另加56K(V.90 Compliant)调制解调器，加收：人民币504
  - ▶ 另加Sony CD-RW With Formatted Media (2nd Bay)，加收：人民币1,937

标准配置价 人民币 **10,988**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A221012-810374

DELL DIMENSION™ XPS B800r 台式机
英特尔®奔腾® III处理器800EBMHz/133MHz FSB

▶ 可升级至英特尔®奔腾® III处理器866MHz，加收：人民币1,699

- 小型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 128MB RDRAM内存
- 15GB' 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB' 硬盘(7,200rpm)，加收：人民币629
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 4X AGP图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice 声卡
- 12倍速DVD-ROM
- PC Stereo音箱
- 17英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至19英寸彩色显示器，加收：人民币3,002
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 56K(V.90 Compliant)调制解调器
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **15,888**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A211017-810374

DELL INSPIRON™笔记本电脑

DELLINSPIRON™ 5000e G650GT 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器650MHz

- 256KB L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB' 硬盘
- 3Com® 10/100 LAN CardBus PC Card
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-P控制器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 8倍速DVD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示器
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- 便携包
- 3年有限保修（第1年下1工作上门服务及国际维修服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **21,988**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A541023Y-810374

DELL INSPIRON™ 5000e G700VT笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 256KB L2内置缓存
- 128MB SDRAM内存
- 10GB' Ultra ATA硬盘
- RealPort CardBus Ethernet 10/100及56(32-Bit)网卡连调制解调器
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-P控制器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 8倍速最大DVD-ROM
- 15.0英寸高清晰度彩色SXGA 显示器
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- 便携包
- 3年有限保修（第1年下1工作日上门服务及国际维修服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **27,988**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A541029-810374

DELL LATITUDE™笔记本电脑

DELL LATITUDE™ LS H400ST笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器400MHz

- 256KB On-die L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 6.0GB' Ultra ATA硬盘
  - ▶ 可升级至12GB' Ultra ATA硬盘，加收：人民币1,937
- 外置软盘驱动器
- 集成10/100内置网卡
- 256-bit图形加速卡
- 带有AGP的2.5MB Video RAM
- SoundBlaster Emulation-capable声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示器
- 预装 Microsoft® Windows® 2000(简体中文版)
- 56K(V.90 Compliant)内置调制解调器
- 真皮公文便携包
- 3年有限保修（3年下1工作上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加高级端口复制器，加收：人民币968
  - ▶ 另加6-Cell Battery，加收：人民币872

标准配置价 人民币 **21,838**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A721023-810374

戴尔特惠

戴尔公司将会提供大量优惠任您选择。想要了解更多最新促销信息及产品信息，欢迎随时拨打戴尔公司销售热线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

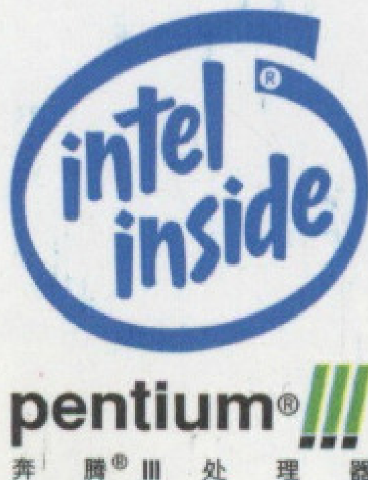
DELLWARE™

提供优质组件,轻松满足需求

- ★ 另加APC浪涌保护插座(PER5-CH)，加收：人民币225元
- ★ 另加APC不间断电源系列(BK500VA)，加收：人民币499元
- ★ 另加惠普喷墨打印机(DeskJet 610C)，加收：人民币979元
- ★ 另加惠普激光打印机(LaserJet 6L Gold)，加收：人民币3,199元
- ★ 另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
- ★ 另加3COM 8口(10M/100M)集线器，加收：人民币2,299元
- ★ 另加罗技摄像头，加收：人民币899元
- ★ 另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
- ★ 另加罗技简报旋貂(无线)，加收：人民币879元
- ★ 另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
- ★ 另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
- ★ 另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元
- ★ 另加Targus新款高档手提电脑包(TLM1A)，加收：人民币880元
- ★ 另加Targus迷你型4口USB HUB，加收：人民币488元
- ★ 另加Xircom Realport三合一PC Card，加收：人民币2,228元
- ★ 另加Xircom USB转接器(USB-串口)，加收：人民币588元
- ★ 另加Iomega 250M Zip驱动器(外置USB口)，加收：人民币1,998元
- ★ 另加Iomega 40M Clik驱动器(PCMCIA口)，加收：人民币1,480元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。



包括Windows® 98第二版——大众喜爱的家用操作系统　商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30—17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式**www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2229**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**



零售价 ￥: 6.5元
刊号: ISSN1007-0060
CN11-3751/TN